

# GAMEST Mook Vol.17

GAMEST Mook Vol.17

# CAPCOM ILLUSTRATIONS

カプコンイラスト作品集

©CAPCOM All Rights Reserved

An illustration of several Devil Exes, which are bat-like creatures with red and black wings and blue bodies, flying against a dark background. They are positioned at the bottom of the page, partially overlapping the title text.

©CAPCOM All Rights Reserved



VIDEO GAME MAGAZINE  
GAMEST Mook Vol.17  
APCOM ILLUSTRATIONS  
1000YEN

# All Graphical Works Of The CAPCOM Design Room.







GAMEST Mook Vol.17

# CAPCOM ILLUSTRATIONS

カプコンイラスト作品集

©CAPCOM All Rights Reserved

VIDEO GAME MAGAZINE  
GAMEST Mook Vol.17  
CAPCOM ILLUSTRATIONS  
2,000YEN

All Graphical Works Of The CAPCOM Design Room.









# カプコン イラストレーションズ



Ready?

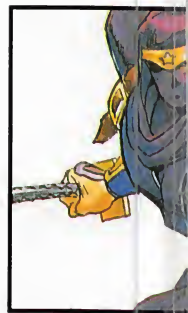




## カプコンから一言

ゲームメーカーというものは、常日頃から自分たちの製品に対する想いや製品の持つイメージ等を正確に相手に伝えたいと考えています。それだけに、予てから広告やイメージイラストを第3者の手に委ねてしまう事にある種の疑問を感じていました。そこで外注に頼らず、開発スタッフから人員を集めて広告宣伝・ポスター等のイラストワークを担当するデザイン室を設立したのです。やがて開発スタッフとデザイン室、お互いの切磋琢磨から、今まで以上に素晴らしいゲームと其の素晴らしさを雄弁に物語る質の高いイラスト群が生み出され、その出来は周囲の予想を遥かに上回るものであると確信しております。此のイラスト集は、文字通りカプコンスタッフ全員の血と汗と涙とヨダレの結晶なのです。是非この本を手にとって一人でも多くの方に彼らの熱いメッセージを受け取っていただけますよう、また彼らの流麗なイラストワークの数々を存分に堪能していただけますよう、切に望むものです。

  
Y. OKAMO





## もくじ

ファイナルファイト	4
ストリートファイターII	6
ストIIダッシュ	8
ストIIダッシュターボ	12
スーパーストII	16
スーパーストII X	22
ストリートファイターZERO	28
CDブック用ストIIキャラ	36
ストIIシリーズetc.	48
ストリートファイター	60
ヴァンパイア	62
ヴァンパイアハンター	70
パワードギア	80
サイバーボッツ	84
X-MEN	93
キャプテンコマンドー	94
ナイツ オブ ザ ラウンド	99
バース	100
クイズ&ドラゴンズ	102
殿様の野望2	104
バトルサーキット	105
パニッシャー	106
アルティメットエコロジ	108
エイリアンVSプレデター	111
キャデラックス	112
etc.	114
クラブカプコン用作品	116
カプコンギャルス	121
カプコンマンガ	122
ガンズモーク	124
プレゼント	125
イラストの出来るまで	126
ロングインタビュー	128
4コマ	133
モノクロイラスト&ラフスケッチ	134
マンガ デザイン課行け行けど中記	160

## 表紙より一言

今回はイラスト本の表紙という事で『ALL CAPCOM』以降のゲームからキャラクターを選んで描きましたが、最近の物に集中してしまったのが少々残念ではあります。完成してみると、構成・テッサン・塗り方と甘いところがまだまだありますが、自分としては結構気に入ってます。

楽しい雰囲気伝わればいいなと思います。  
(えだやん)

## STAFF

### CAPCOM

AKIMAN  
SHOEI  
西村キヌ  
SENSEI  
BENGUS  
デザイン室スタッフの皆さん  
白土千亜紀

### ゲームストムック

松井 “アナーキヤ” 雄一  
企画、編集、構成、メインデザイナー  
霜田 “しもでん” 和人  
表紙デザイン、雑用(犬のように)  
御手洗 “みだらい” 光司  
編集アシスタント  
新開 “ニューオープン” 千秋  
編集アシスタント  
西村光賢  
デザイナー





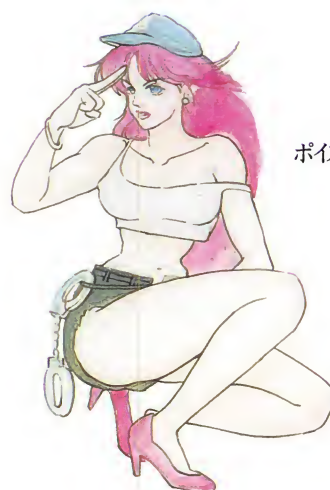
カプコンのその後の方向性を決めた  
と言っても過言ではない金字塔的名作。  
横スクロールの格闘アクションだが、  
キャラセレクト、投げのシステムなど  
が当時としては斬新だった。



ファイナルファイト 格闘アクション  
1989年12月発売



若き日のハガー&ナンシー



ポイズン(敵キャラ)

ガイ&コーディー

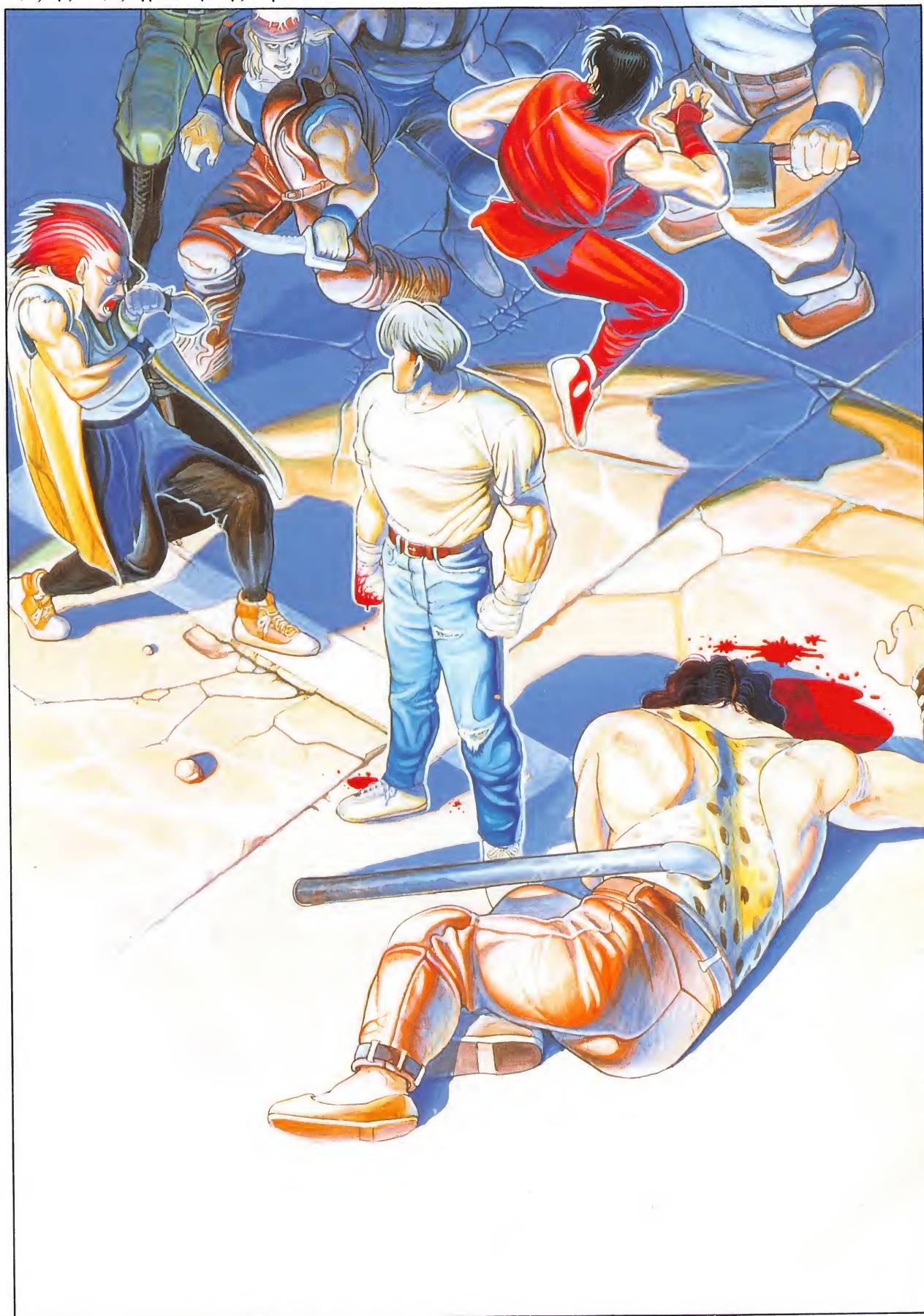


ラスボス ベルガー





## ファイナルファイト メインイラスト



これは古い！ こんな古いえを本にのせるのは、僕にとっていぢわるにひとしい。でも、本にのるとうれしい。でも、みんなに見られるのはつらい。

だからみなさん、こうしてください。幼稚

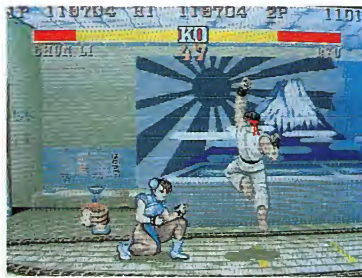
園や保育園の時の、目をしてじっとおやつをくばり終えるのを待つときのように「うす目」でボーッとみるのをおすすめします。これで世界の幸せの総量が、グンツと上がります。

(AKIMAN)



# STREET FIGHTER II

現在主流の対戦格闘のルーツ的作品。  
社会現象と言えるほどの大ヒットとなり、アーケードゲームのキャラが大々的にキャラクター商品化されることに。  
ヒロイン春麗が大人気に。



ストリートファイターII 対戦格闘  
1991年3月発売

## 増刊用表紙イラスト

たまには、マンガみたいに描こうかなと思って描きました。チュン・リーとリュウの顔が「だれだ おまいら」みたいな顔になったのはわかったのですが、しめきりがきたので、出してしまいました。ああ でわ さようなら。(AKIMAN)







# ストリートファイターIIのメインビジュアル用イラスト

この絵は、正月休みに田舎（北海道だ！）へ帰って帰って描き始めました。なぜならば、本業からイラストを描く時間をあまり放り出せなかったからです。

当時、キャラを作り始めた時からスゴイゲーム

になる予感があったのでポスターもそれに合う様なものにしようと思って気負いました。その気負いが、地球を出させたりして、微笑ましい限りです。

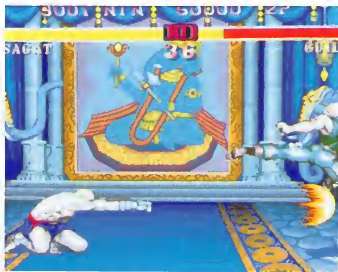
このポスターのコンセプトは「決定版!!!」という感じ」です。

(AKIMAN)



# STREET FIGHTER II

ストリートファイターIIの翌年に発表された、同ゲームのアップバージョン。前作で登場した四天王が使える、同キャラクターでの対戦ができるなど、様々な新趣向が取り入れられた。



ストリートファイターIIダッシュ  
対戦格闘1992年3月発売



RYU



CHUN-LI



KEN



BLANKA



DHALSIM



GUILE

やはりこれについて語らねばならないのが……うう。このころは本当に世間&怖いもの知らずでした。穴があったら埋めたいです。チラッとだけ見て、スバッと忘れてください。

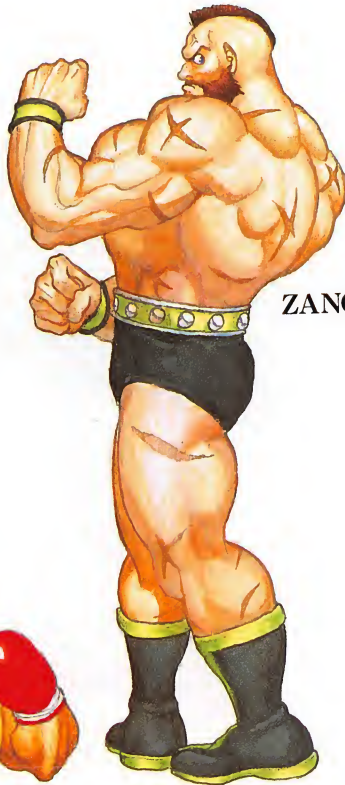
(西村キヌ)



E.HONDA



ZANGIEF



SAGAT



M.BISON



VEGA



BALROG





ストリートファイターIIダッシュポスター用メインイラスト



どうしても前作の絵のイメージが頭に残っていたので「どうすれば違う表現ができるのか？」がテーマでした。それで、四天王が使える事がダッシュ最大のセールスポイントなので、「四天王メイン」でいこうということで描き始めました。しかし当時、ダッシュ関係

の他の仕事を並行で制作していたため時間が全くなく、ベガを描き終えた段階で他の3人には消えてもらいました。

正月、一人で会社に泊まって描いた悪夢の一枚です。

(SHOEI)

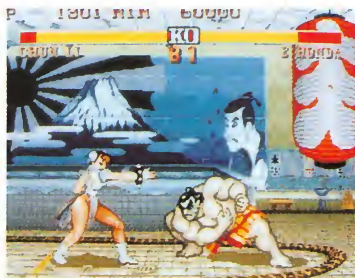






# STREET FIGHTER II TURBO

ストリートファイターIIダッシュの  
ゲームスピードを高速化し、キャラこ  
とに新しい技を加え、ゲームバランス  
を調整した3代目ストIIである。  
白衣春麗がすこぶる好評であった。



ストリートファイターIIダッシュターボ  
1992年12月発売







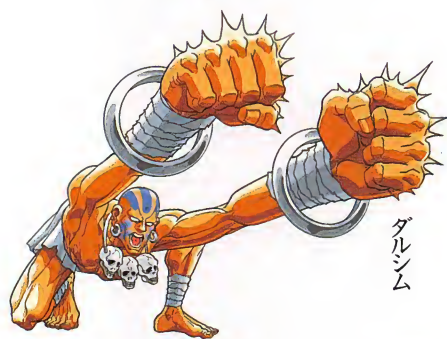
リュウ



春麗



ガイル



ダルシム



M・バイソン

E・ホンダ



・キャラ単体（全身）  
ストⅡを描く上で何より辛かったのが、「自分が描くよりもっとうまい人があるのに、つたない腕前で描かねばならないという事でした。今なら「下手なら下手なりに頑張ればいじゃん」とか思うのですが、当時は低レベルなものを（しかも自分の手で）世間に出してしまうのが許せなくて、とても悩んだものです。今となつては、その時の技量が目標に追いついてなかったというだけで多少腕が上がってもそれは変わらないということがわかり、大分楽になりました。

この時はパースがうまくつけられず、リュウ、ケン、春麗、本田以外のラフはBENGUS君に描いてもらいました。（西村キヌ）



バルログ



サガット



ザンギエフ

・キャラ単体（上半身）  
ザンギとダルシムは気に入ってます。パズルになった時はうれしかったです。（BENGUS）



ブランカ



ケン



ベガ



ストリートファイターIIダッシュターボ サブメインイラスト



これまた穴埋め用イラスト。  
一応サブメインとして描きましたが、広告、  
ポスター等ではメインとして使用されました。  
その後メインイラストが完成してからは存  
在感がなくなり、スーパーファミコンでもあ

まり使われなかった様です。  
スバIIのファイヤー昇龍は、このイラスト  
のイメージから生まれたそうです。(SHOEI)



## ストリートファイターIIダッシュターボメインイラスト



このころは明度とか彩度とか平面化とか、  
なにも考えず描いています（考えてないとい  
うより知らなかった）。（西村キヌ）



# STREET FIGHTER II

The New Challengers

ストII従来の12キャラに加え、新たに4人のニューカマーが登場した作品。これで全16キャラに。

CP IIで新たに蘇ったストII世界に、日本全土が大揺れに揺れた。



スーパーストリートファイターII 対戦格闘  
1993年9月発売

私はそれまで本格的に絵を描いたことがなかったので、この絵で初めて「水張り」というものを経験しました。描き上げて板からはがす時に、「もう、これをはがしたら、変なところがあっても修正できないのか」とか思ってちょっと緊張しましたが、この絵以来水張りなんかしないで平気で色塗ったりしてるので、別にたいしたことはなかった様です。

(水張りというのは、色を塗っている時に紙がフニャフニャになるのを防ぐためにする作業です) (BENGUS)



リュウ



ケン

チュンリー



ザンギエフ

ダルシム



E. 本田



ガイル



ブランカ



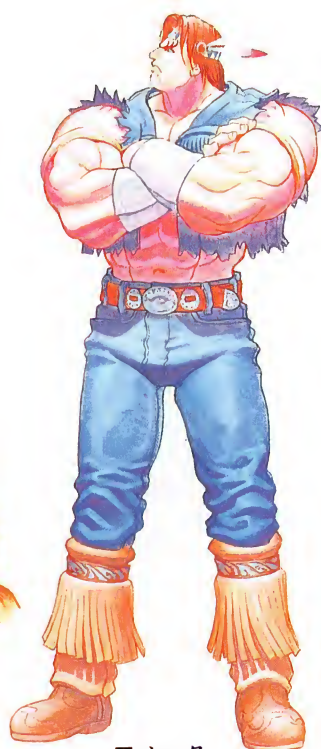




フェイロン



キャミ



T.ホーク



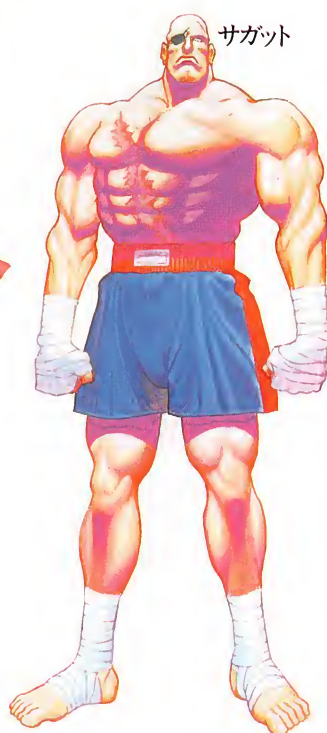
ディージェイ



バイゾン



バルログ

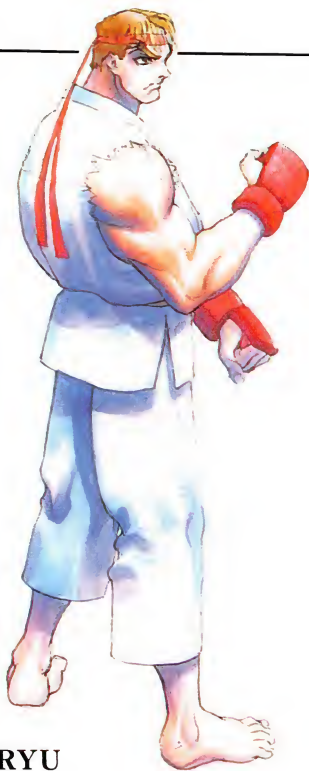


サガット



ベガ





RYU



GUILE



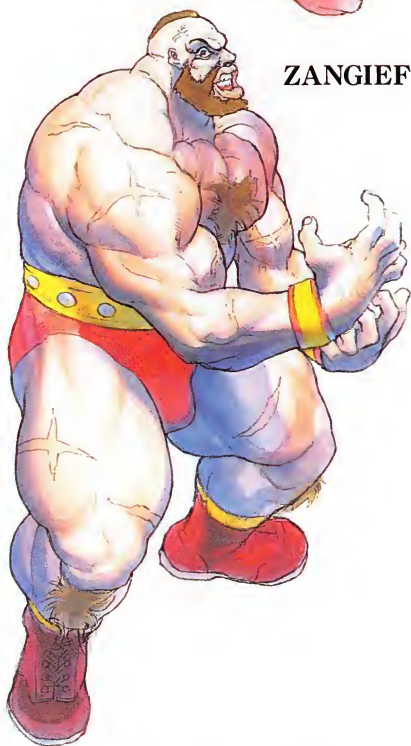
KEN



SAGAT



E.HONDA



ZANGIEF



CHUN-LI



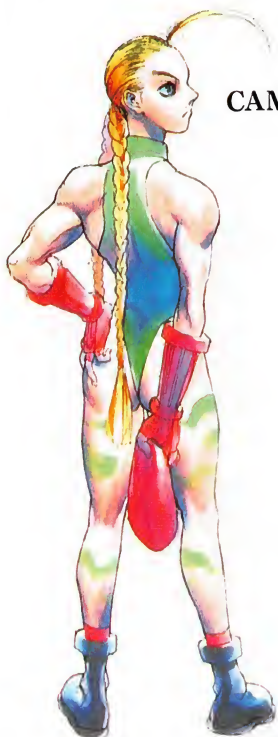
BLANKA

この時何故か横顔を描くのが妙に気に入っていて、ほとんど横顔に描いてしまいました（正面なのはパイソンくらい）。リュウ、ケンの道着の裾が変に短いですね。当時わざと短くした覚えがありませんけど、これはちょっと……当時気付かなかった。

あと、ベガはけっこう気に入ってます（BENGUS）



CAMMY



BALROG



BISON



VEGA

FEI-LONG



DHALSIM



DEE JAY



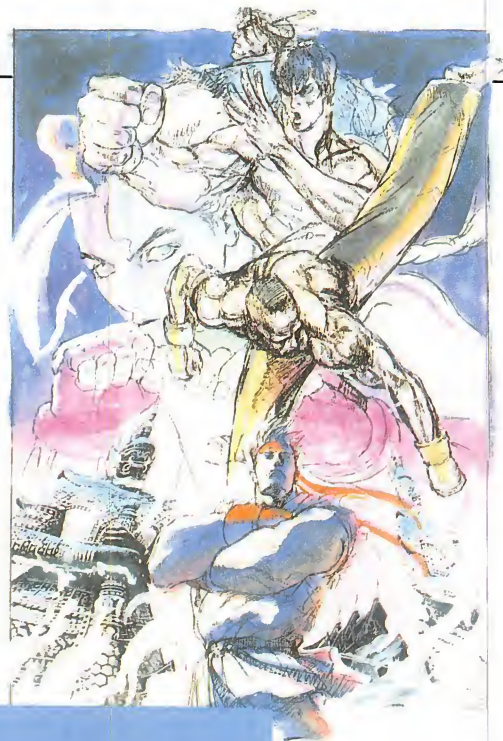
T.HAWK





スーパーストリートファイターII（スバII）には、ノーマルなスバIIとトーナメントバトルの2つのバージョンがあって、これはトーナメントバトル用のポスターとして描かれました（だからTOURNAMENT BATTLEと入っているのです）。1人のキャラに8色もの色換えがあるというので、同キャラと一緒にかくさん描いたら楽しいかもしれないと思ってあんな風になりました。今見るとみんなやけにムスツとしているので、キャミィぐらいはニコツとさせておけばよかったような気がします。（BENGUS）

メインビジュアルラフスケッチ



トーナメントバトル用メインイラスト







描きあがった時、すでに時期を逸していたので、使われるまで大分ブランクがあった。このころに「(描くのが) おそい奴」という評価が定着し、未だに払拭しきれていない……。 (西村キヌ)



# STREET FIGHTER II

## Grand Master Challenge

ストリートファイターⅡの最終進化形とも言える名作。絶妙なゲームバランスと操作性、そして一発逆転のスーパーコンボゲージが高い評価を得た。

豪鬼の記念すべき初登場作品。



スーパーストリートファイターⅡX  
1994年3月発売

RYU



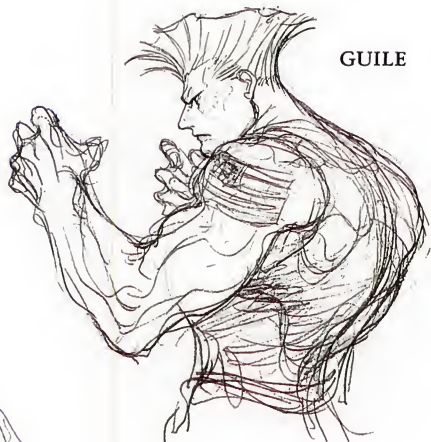
SAGAT



CHUN-LI



GUILE



ZANGIEF



・メイン（線描）  
えんぴつ画は好きなので、わりと思うように描けた。この芸風でもいいのかと思い、目からウロコが落ちました。（西村キヌ）

DEE-JEY



CAMMY



M.BISON



DHALSIM



KEN







BALROG



FEI-LONG



BLANKA



E.HONDA



VEGA



T.HAWK



GOUKI



この巻のキャラクター

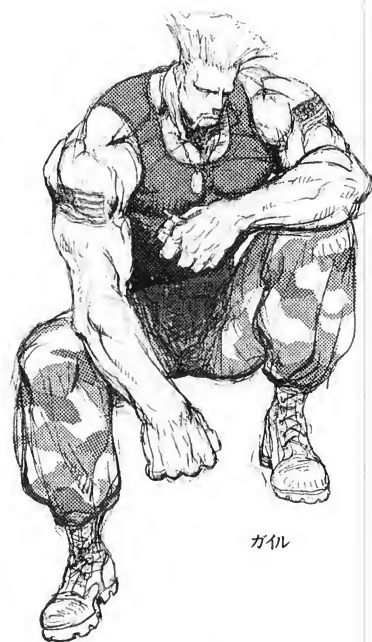




リュウ



ディー・ジェイ



ガイル

メインの描き方をつきつめてみようと思い、色々やりました。えんぴつで描いたものをコピーし、筆ペンで黒いところを塗って、粗めのスクリーントーンを貼っています。  
(西村キヌ)

スーパーストリートファイターII X増刊用イラスト



チュン・リー



ケン



ブランカ



ザンギエフ



グルシム



E・本田





フェイロン

サガット



ベガ



バイソン



バルログ

豪鬼



ト・ホーク



キャミィ





### スーパーストリートファイターII X ビデオ用パッケージ

デザイン室に入って初めて描いた一枚絵です。

とにかく色を塗るのに精一杯で、全体をまとめるのに苦労しました。

なんとか形になった、ひや汗もの一枚ですね。 （大ちゃん）



## スーパーストリートファイターII X ゲームスト増刊用



これはスバII X（エックス）のポスター用に描いていたのですが、途中で新キャラ（豪鬼）が出ることに決まってボツになったものです。空に豪鬼の顔を浮かばせよう、という案もあったのですが、やらなくてよかったです。

それで描きかけで放っっていたのですが、増刊用の表紙として復活しました。これがポスターでなくてよかった、と今は安心していま

す。

ちなみにX（エックス）のポスターの奥で腕を組んでいる豪鬼は僕が描きました。豪鬼関係の絵はだいたい僕が描いてます（仏像見たりして）。たしか94年の初仕事です。豪鬼って、縁起が良さそうにも悪そうにもみえますね。

（BENGUS）



# STREET FIGHTER ZERO

「もう一つのストリートファイター」と銘打たれた、ストIIの平行ストーリー。スーパーコンボゲージを駆使した戦いが、新たな興奮を生む。映画の再現シーンなども話題を呼ぶ。



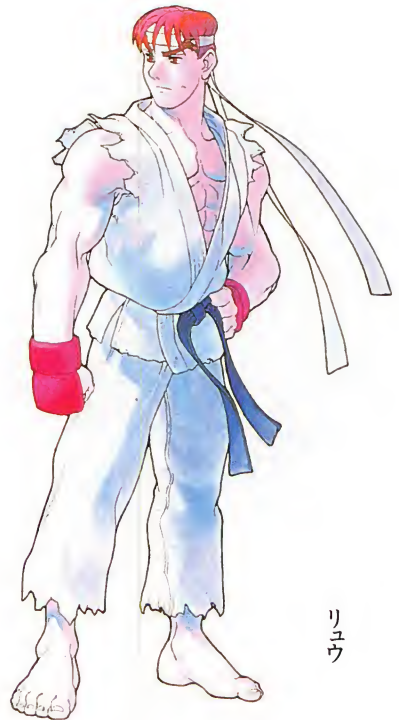
ストリートファイターZERO 対戦格闘  
1995年7月発売



ケン



ガイ



リュウ



ローズ



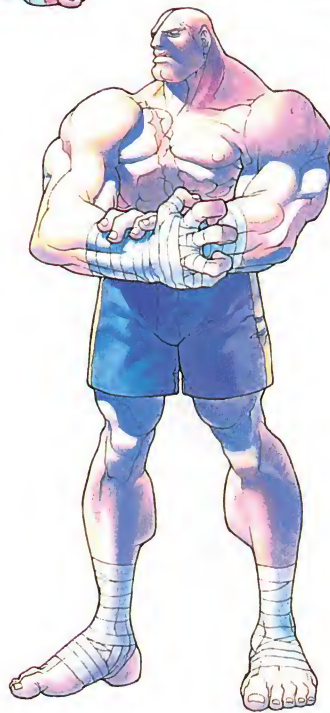
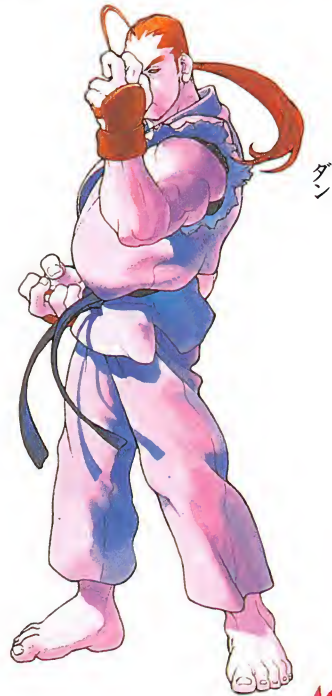
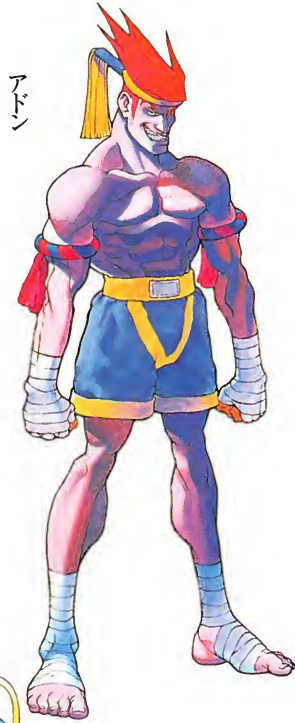
ナッシュ



チュンリー

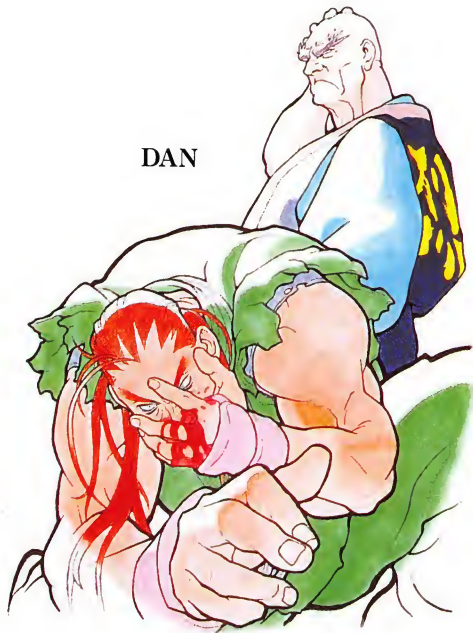
これを描いた頃『あしたのジョー1、2』のリバイバル上映を観に行き、その後に買った原作をだいぶ参考にさせていただきました。始めはカラーインクで塗っていて3、4枚できたのですが、やっぱりやめていつものリキテックスでやり直しました。(BENGUS)







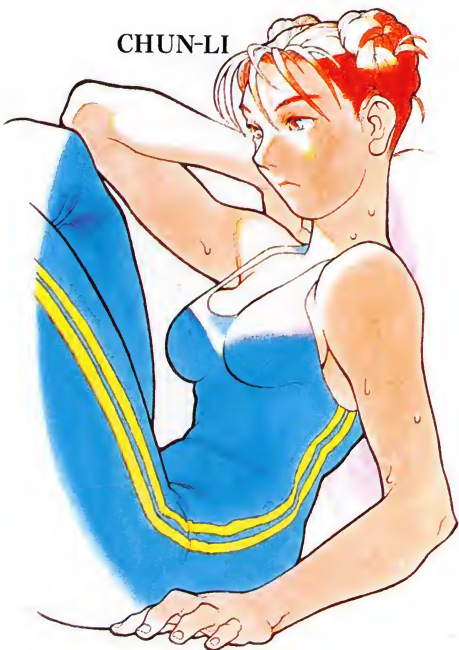
DAN



RYU



CHUN-LI



VEGA



ROSE

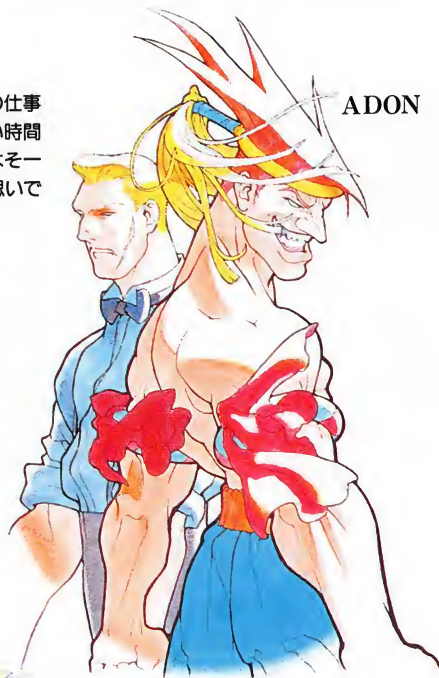


BIRDIE

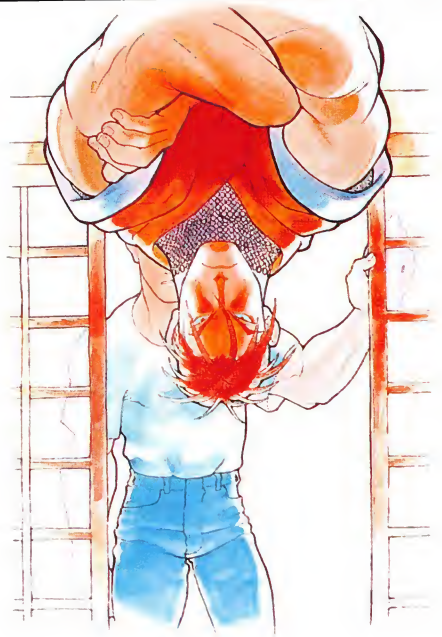




いつもこーいう枚数の多いやつは他の仕事と並行して描いているので、すごく長い時間描いていた印象が残るのですが、実際はそれでもありません。(だからどーしたとお思いですか?) おわり。(BENGUS)



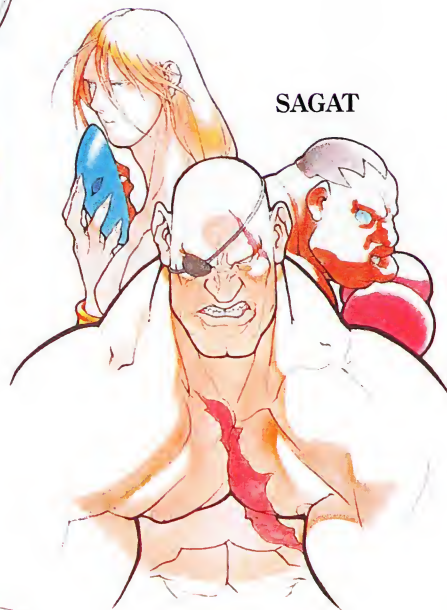
ADON



GUY



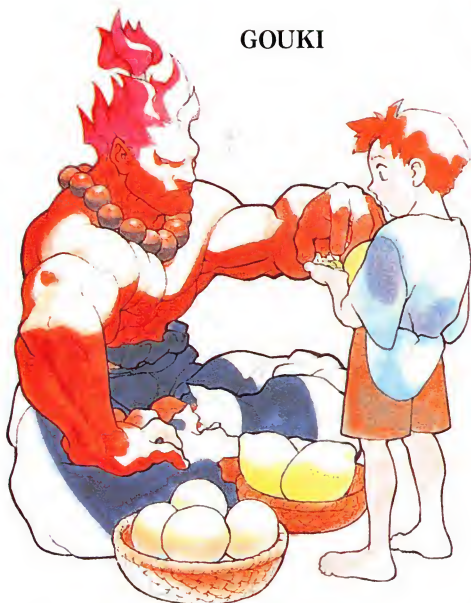
NASH



SAGAT



KEN



GOUKI



SODOM

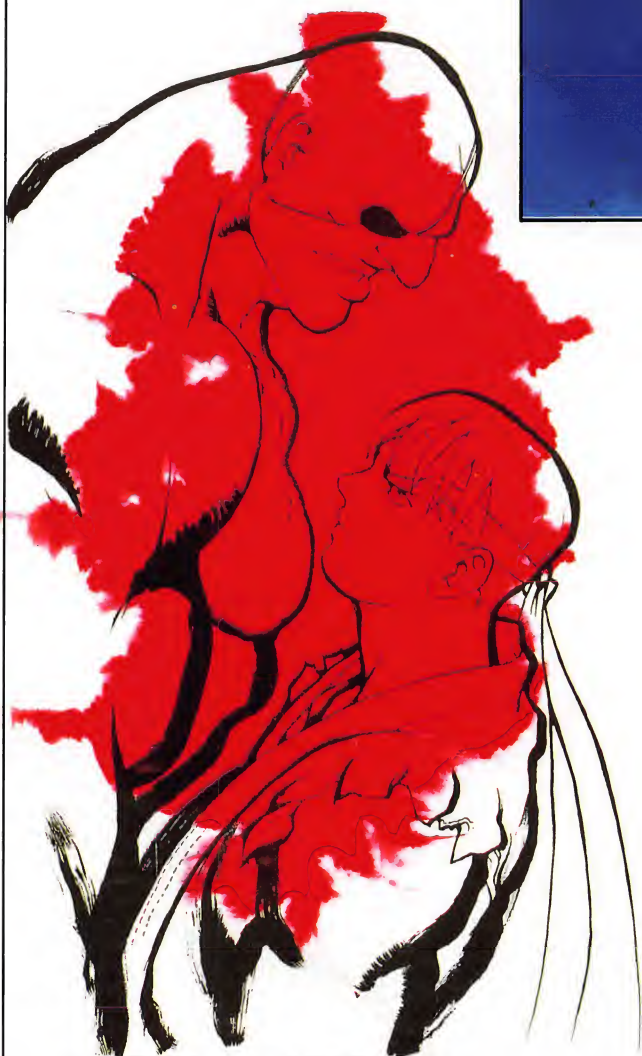


## ストリートファイターZERO サブメインイラスト



女性キャラの組み合わせで、華やかさが出せればと思いました。女性キャラだけを画面に描くのは初めてなので、なかなか思うようにいかず苦労しました。二人の顔は最後まで手を入れ続けましたが、まだ描き足りないです。女の子をかわいく描くのはすごく難しいですね。  
(大ちゃん)

ゲームストビデオパッケージ用





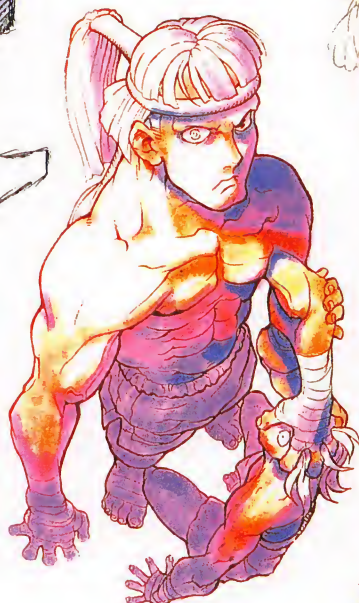
## ストリートファイターZERO メインイラスト



この絵の中心になる二人の顔には、かなり気を遣いました。特に目立つケンの顔は、女性外人モデルの写真を参考にしながらイメージをふくらませました。リュウの方は、友達に言われるまで気付かなかったんですけど、僕と同期のK君に似ているらしいです。全体としては、バックの色が“赤”に決まった時点で、熱い作品になればと思いました。

(大ちゃん)

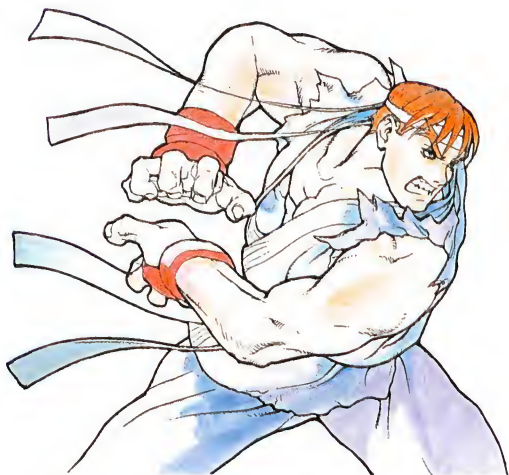


ストZEROニュース用イラスト  
×4

・ストZEROニュース用  
ナッシュは描き直したいです。  
ローズは気に入ってます。  
ガイは描き直したいです。  
サガットは気に入ってます。  
ダンはこれに使うの知りませんでした。  
※注：ダンはP29のものを使用了。  
(BENGUS)

イラストカード用イラスト  
×3

リュウは集客デモ（オープニングデモと言われているやつかなあ）の下絵を修正して使ってます。ポスターの左下のやつは下絵のまま。（使うって言うてくれたら新しく描いたのに！）(BENGUS)





## ストリートファイターZEROゲームストムックポスター用イラスト



前の2作に比べ動きを重視した作品です。  
リュウ、ケンの少年時代の爽やかさをテーマ  
にしています。ストⅡアニメ映画のワンシー  
ンをイメージして描いたので、映像をダブラ  
せて見てもらえると、よりリアルなものに見  
えるかもしれないですね。 (大ちゃん)

ゲームストムックストリートファイターZERO

表紙用イラスト





この12枚のイラスト達は、デザインチーム結成以来初めての大事な仕事でした。これを含めた、カラー、モノクロ合わせて数十点の描き下ろしのため寝る間も惜しんで描いた覚えが

あります。そのせいか、夜中に描いていた時の記憶しが残っていません。しかし、いろんな部分で勉強になったので、忘れられない仕事のひとつです。

なにはともあれ当時協力していただいたスタッフのみなさん、どうもありがとうございました。(SHOEI)



以降の12点のイラストは蛍光色を使用しているため、通常の印刷では一部その色あいが再現されません。ご了承下さい。

### リュウ

当時、リュウの顔のイメージが二転三転していて、この作品にも迷いが残っているのが残念です。しかしリュウというキャラクターには色々と思い入れがあるので、主人公らしい、力強くたくましいポーズを描きたかった。

CDブック用に描き下ろした12枚のイラストは、4人のイラストレーターが手分けして描きました。そこでシリーズ全体に統一性を持たせるため、すべて俯瞰のアングルとし、彩色には蛍光色などの特色を使用しています。(SHOEI)



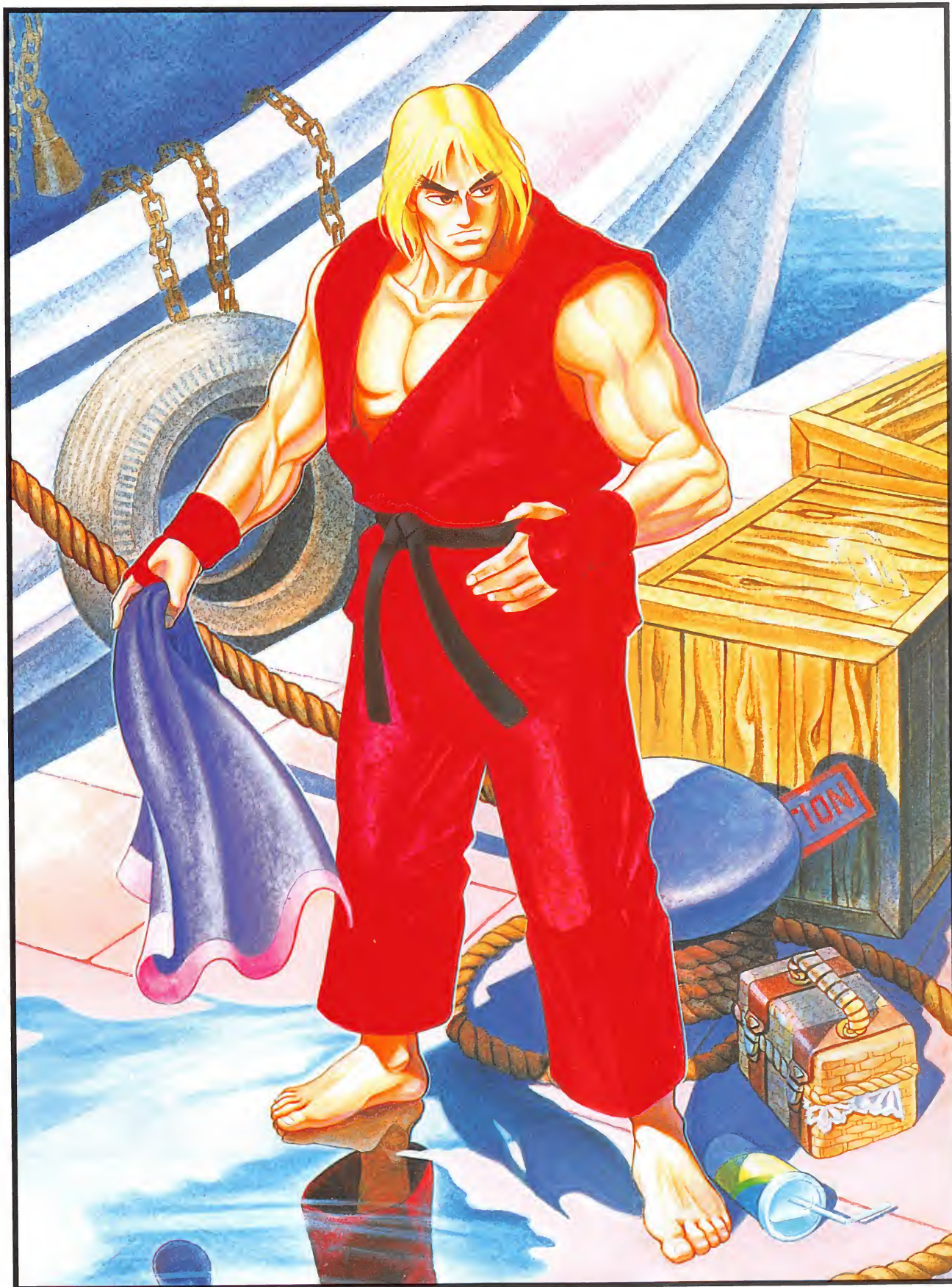
## ケン

リュウとはいつも対照的に扱われるキャラなので、反対に“待ち”をイメージして描きました。

こういう背景をもった絵というのはそれだけですごく時間を取られてしまつてとても苦

しかったのを覚えています。でもその分、本になった時は感慨無量でした。

ケンの道着は、原画ではギンギンの蛍光ピンクがベースなので、机のライトを消して描いても残像が残ってしまうほどでした。(SHOEI)

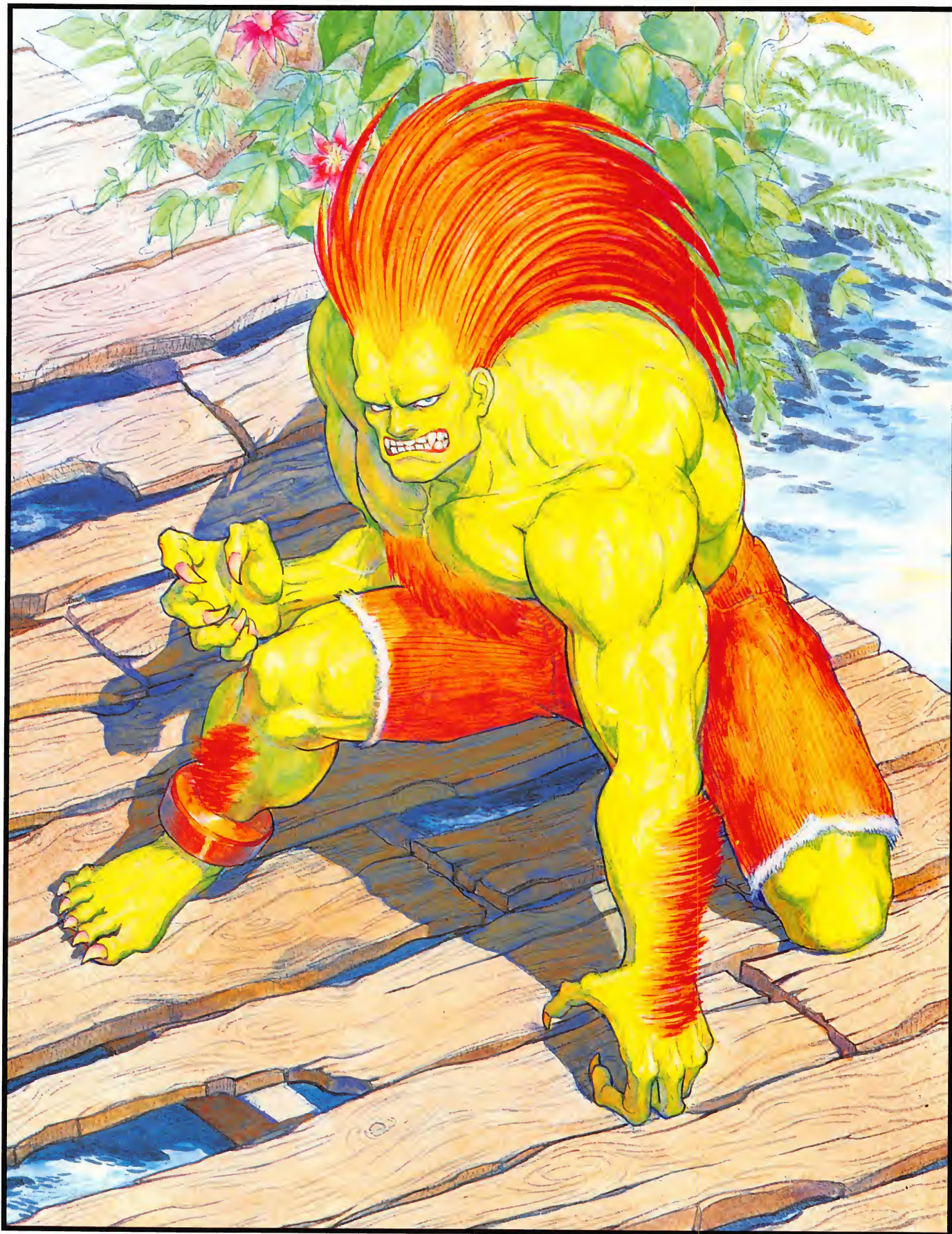




「5色刷り」その言葉に浮かされた我々は、それがどういふ効果をもたらすのかも具体的に知らぬまま、大喜びで蛍光色を使いまくり、あとから、蛍光ピンクを加えるのはビミョウ

な色味をよりキレイに再現するため、フツウの赤のとはちゃんとした赤を使いなさい、ということを知って愕然とした。-全くプロのしわざとも思えないが、これはこれでよい

勉強になりました。(西村キヌ)



### ・ブランカ

なんとこの絵だけは蛍光グリーンまで加えた6色刷りです!!それでも原稿のディテールは再現されなかった。商業用イラストレーターが印刷で出ないイラストを描いてどーすんじゃ!もうバカ!! (西村キヌ)



**ザンギエフ**

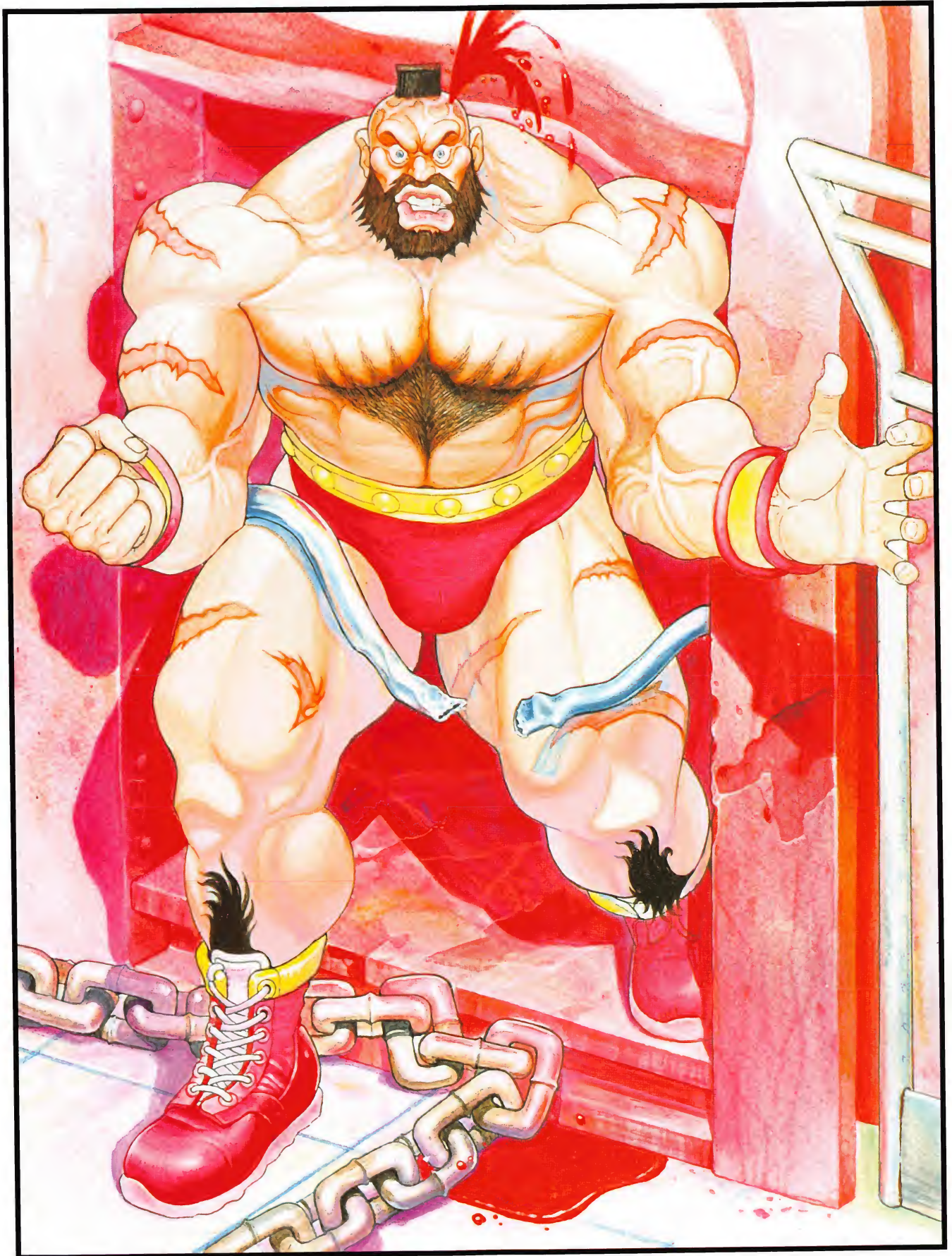
ザンギエフは怪物なので、とにかく怪物みたいに描きたかった。

だって、彼は怪物だからね。

今では、頭が小さいのが気になってしょうがありません。大きいものを表現するには、

大きなパースとか下から見上げる構図とかが定石ですが、地面に接地している人間が好きなので、こうしました。

うちの田舎では、鶏の唐揚げのことを「ザンギ」といいます。(AKIMAN)



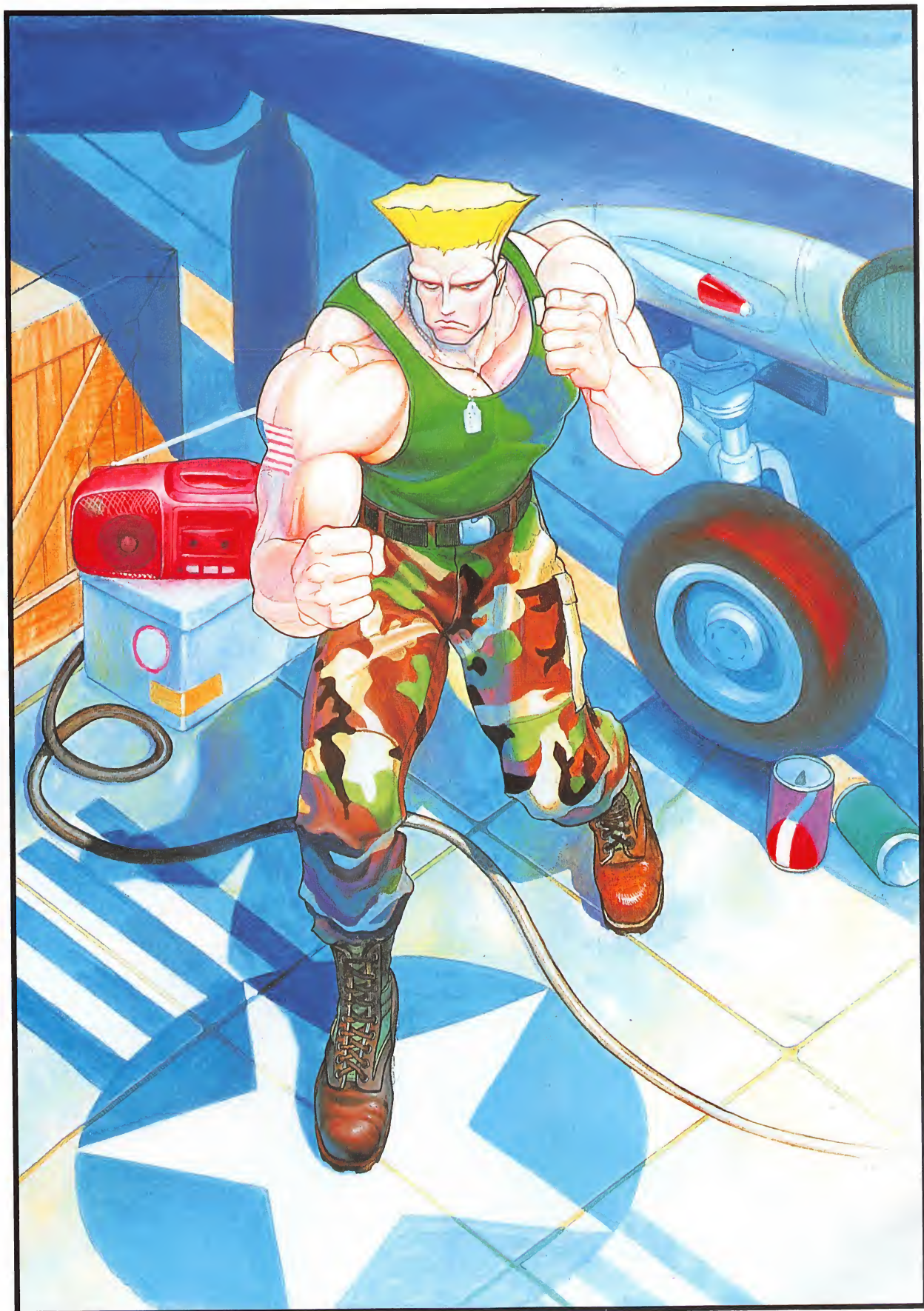


## ダルシム

象のつぶらな瞳がおちゃめ。これも背景は厚塗りしすぎ。とはいえリキテックスを薄塗りするのはどうも苦手。すぐムラになるためだ。ダルシムは好きなキャラなのですが、私はゲームが下手なので対戦で使うと史上最弱になります。悲しい。壺とコブラがお気に入り。A 4にリキテックス。(SENSEI)







### ガイル

カプコンから、初めてのイラスト本が出るぞーっということで、たのしく描きました。インクをなんと6色で印刷してくれるというので、「そりゃあいろんな色をつかわないとも

つたないぞー こりゃー」といって、蛍光色を考えなしにバンバン使いました。原画を見ると目がチカチカします。この頃の会社と云ったら、みんなでサバイ

バルゲームに青春の熱い血を燃やしていたので、軍ものの資料には、ことかきませんでした。(AKIMAN)





# 本田

私は正直言って筋肉は苦手で、この新人の  
当時に至ってはほとんど描けませんでした。(今  
なら少しは…?) そういうわけでこのCDブ  
ックの私が担当した絵は、筋肉を上司に描い  
ていただいています。着色に関してモスタイ

ルが他の方とは違うのでまいりました。背景  
はもう少し薄塗りの方がよかったですね。A  
4にリキテックス。(SENSEI)



## 春麗

自分の担当したキャラクターという事もあって、格別の思い入れがあります。だから一発変わったものになしようと思ってさかさまにしたのです。

リアリティのある絵にしたかったのに、いざ色をぬり始めると、思い入れが彼女を「理

そう化」する方向にひっぱって、淡々とした光源の洗礼からかばい、結果イメージ性の強いものになってしまいました。尻もかたそうだし...

是非ともリターンマッチを要求したい一品です。(AKIMAN)







### バイソン

今から考えるとこのCDブック用のシリーズはものすごいハードスケジュールで、今までやった中でも1・2を争う厳しさ。つらかったですね。絵の具に蛍光ピンクを一部使用、印刷ではムラムラになってがっかり。さてバ

イソンの足元にあるバッグに書いてある「Such is life.」意味は「人生なんて、そんなものさ。」これもA4にリキテックス。

(SENSEI)

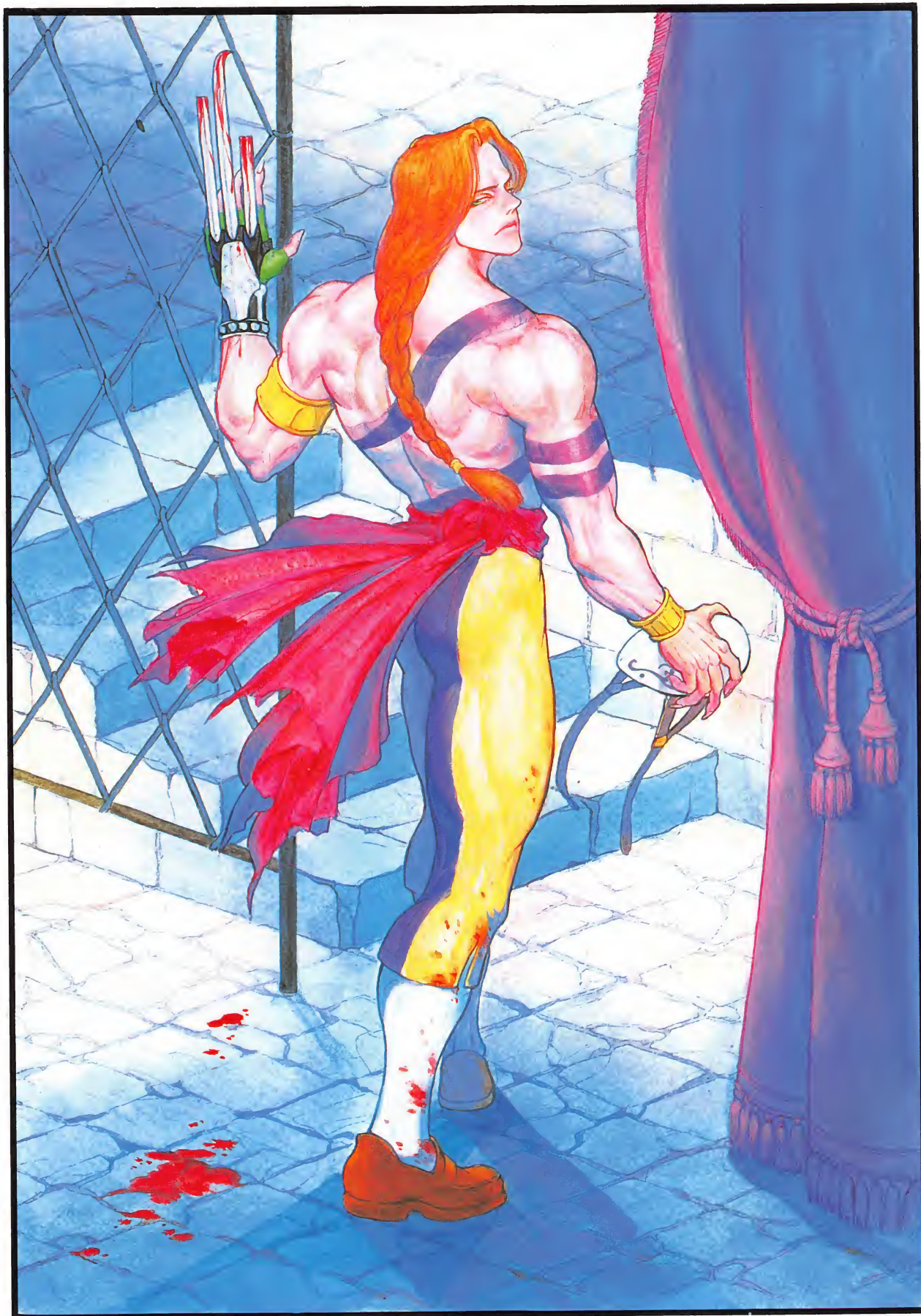


## バルログ

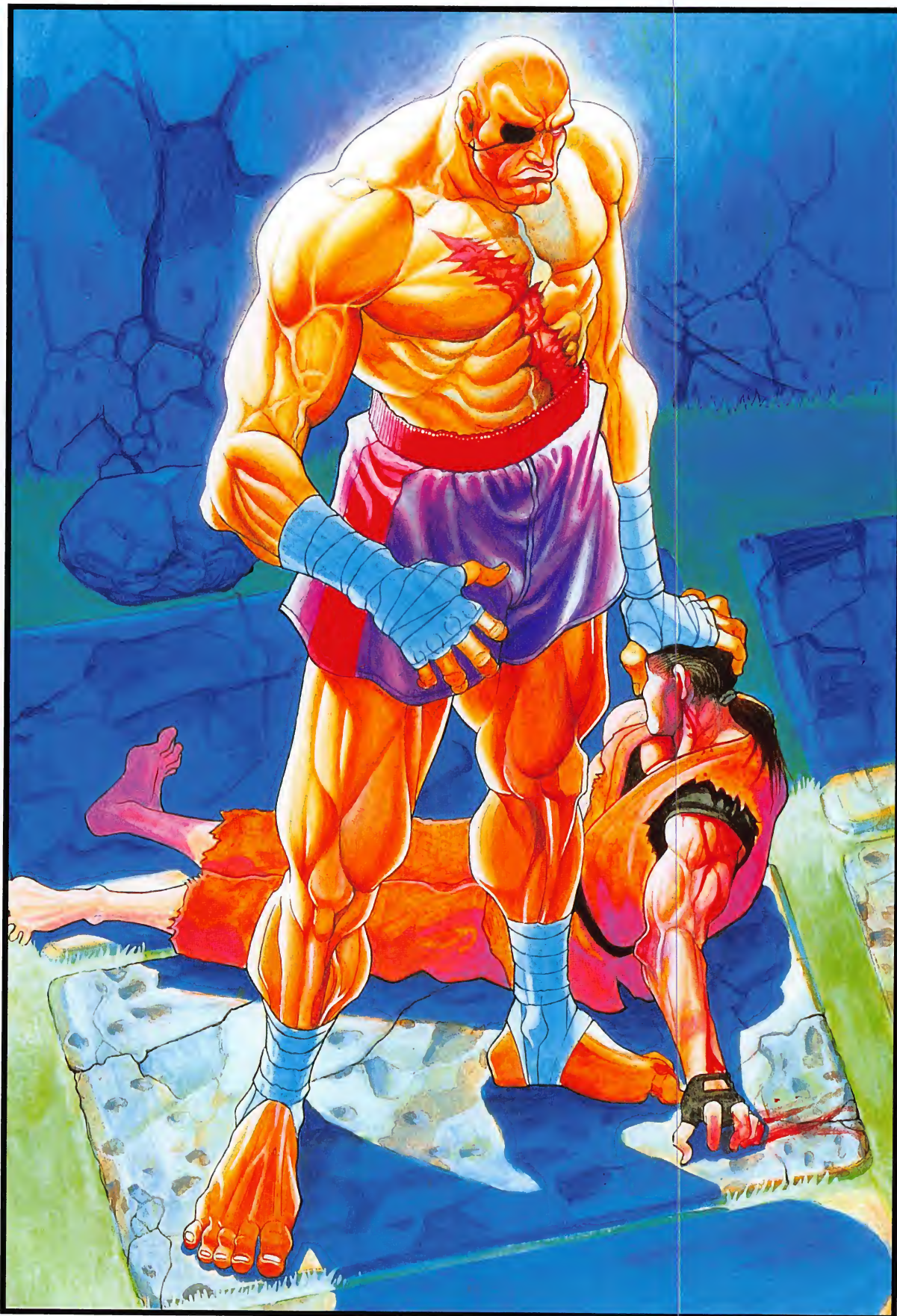
このころは、このシリーズのために全員がずっと家に帰れない状態が続き、部屋には嘉門達夫のCDがかかりっぱなしで、全員ナチユラルハイ状態のままくりかえし同じ所でゲ

ラゲラ笑い出すという凄惨な有様だった。それも3週目あたりに突入すると、たいがいみんな死んだようになり当時デザイン室に間借りしていた新人企画マンが、他のフロアで「デ

ザインチーム、大変なんやってなあ」と聞かれ、「いや、最近だいたい落ち着いてきたようですよ」と言ったのは有名な話。(西村キヌ)







サガット

強くて こわくて 大きくて 圧倒的な感じが目標だったと思います。

対比物が必要だと感じたので、「やられ人(びと)」を入れてみました。

やられ人のデザインは、あぶな目にして「い

いのかよ おいっ」という感じにしました。後でおこられると思ったけど、おこられなかったのでびっくりしました。

この頃、みんなで聴いていたのが、「嘉門達夫」の歌です。

朝方まで流れつづけるこの応援歌は、モーローとした人びとの頭を、異次元へと誘(いざな)う効果があるのです。(AKIMAN)



ベガ

ダッシュ以来のベガです。

ストII最大最強の敵として、カッコイイ、  
力強く動きのあるものにしようと思いました。  
イメージは、「背後から来た敵を振り向きざ  
まに“サイコ〜”で粉碎する」でした。絵の  
イメージと合っているでしょうか？(SHOEI)





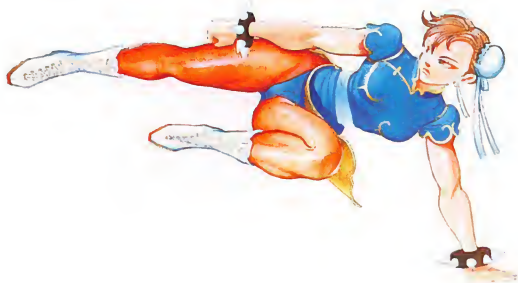
## ストリートファイターIIリュウUPI



ストII初期のパンフレット用イメージイラスト。

パンフレット制作中に余白を埋めるために描いた超穴埋めイラスト。確か朝描きはじめて夜7時くらいにはできていたと思う。エアブラシは結構早くそれなりに見えるので、急ぎの仕事の場合大変重宝します。(SHOEI)

## ストリートファイターII春麗



初期の頃、ゲームスト用に描いたものすごくヘタなリュウとガイルを、どうしても描きなおしたくて、みんなに内緒でかきなおし、前の絵とすり替えといたらすぐにバレました。ライセンス事業課のひとからは、なにをやっているんだということで軽蔑されたそうです。



未発表ガイル&リュウ



仕事というのはその時、全力投球すべきもので、力を出しきれなかったからといって、あとで自己まんぞくのためにフォローするなんて、なんてみっともないことだろうと反省しました。次はなにを直そうかなあ。

(AKIMAN)



## ストリートファイターII 海外販促用ビジュアル



ある日突然3日（4日だったかなあ？）後にメインビジュアルが必要であるという事を云われ、びっくりしながら急いで描いたのがこれです。一番最初に描かれたストIIの販促用イラストでもあります。違ったかなあ？

しめきりギリギリで出来たので、写真さつえいはなしで、印さつ工場のドラムスキャナーにまぎつけて間に合わせたそうです。

原画はヨレヨレになって帰ってきました。

(AKIMAN)



## ストIIミュージアム水着



これはもともとクラブカブコン用に描いたもので、その号が発行延期になり、季節ものゆえにお蔵入りになりかけたところ、ちょうど「ストIIミュージアム」の開催が決まって、日の目を見ることができたものです。

しかしまさか原画を出すとは思ってなかったので（私の原画は、いくらヨゴレても印刷

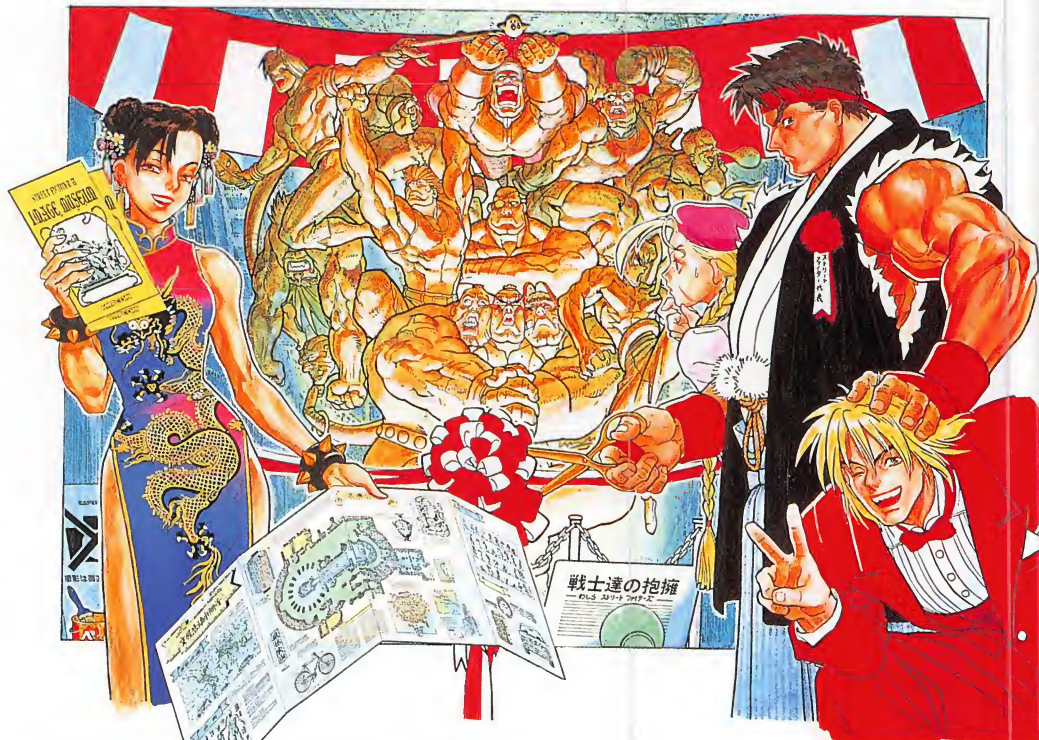
に出なければいいやと思っているから、いつも汚い）修正跡なんかもバッチリ見られてしまい、かなりはすかしい思いをしました。

飛行船の文字が「SUMMER STREET FIGHTER II」になっていますが、気付いてくれた人はいるのかなあ。（西村キヌ）

こちらは「ストIIミュージアム」用に描き下ろしたものです。やっぱり、「原画を展示する（印刷しない）のだから普段できない事をやってやれ」とか思ってた春麗の腹に金色なんか使って、あとでポスターなんぞになったのを見てぎゃふんという感じです。

春麗の持っている/ソフの中身は、「SHOEI」氏に作成していただきました。（西村キヌ）

## ストIIミュージアム展覧会



※このページの作品は'94年夏に東京品川で開かれたイベント、ストIIミュージアムで展示されていたものです。



## ストリートファイターIIスーパーファミコン攻略本表紙

当時、それまでは、あまり動きのある絵を描いていなかったという事で描いてみたのがこれです。

あまり考えないで描き始めたので、人物と人物のすきまが実に苦しい「間」となって今もほくを責められています。

チュン・リーの顔が、もう一つの解説本用イラストと違うということで偉い人から間接的に注意を受けました。

う〜 ゴメンなさい。 (AKIMAN)



ストリートファイターII春麗



これはストリートファイターII用に描かれたオープニング用原画。AKIMAN氏の手によるもの。これをスキャナーでコンピュータにとりこんで、着色、使用するのだ。(編集部)

スーパーストリートファイターII  
オープニングアニメーション原画





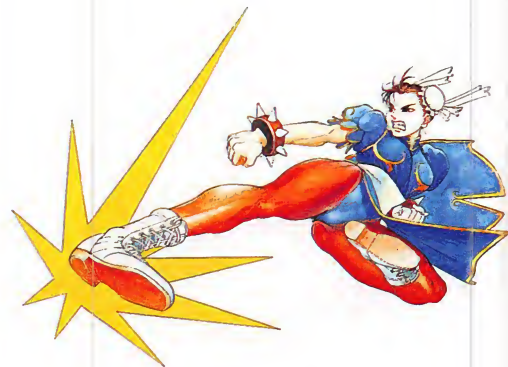
## スーファミ攻略本用春麗

汚い道ばたに平気ですわっている感じがよいと思ったので、そう描きました。なぜなら、闘いの前後の彼女は、きっとそう思うと思ったからです。

チュン・リーの地面に接する「面」とその「辺」を考えるのが面白かったなあ。ものとものが接する所って面白いね。

でも、今からみると「甘すぎ」で目もあてられない所が多いです。ボサボサの前髪とか意味不明の右手とか不なれな線とか…

まあ 今でもけっこう好きな絵です。…目も黒いし。(AKIMAN)



ストリートファイターII  
春麗

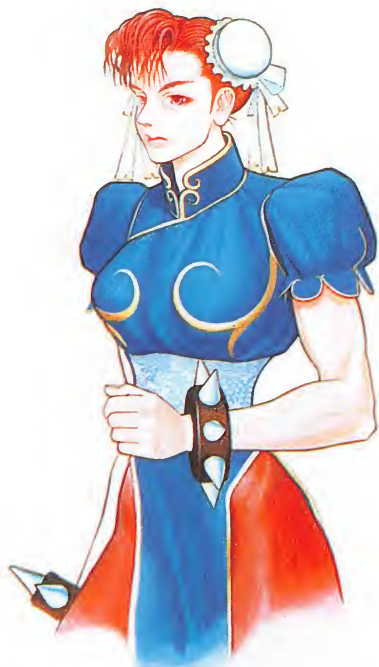
## ゲームストギャルズアイランド2用イラスト





まだイメージが固まっていない頃の初期作品。逆にいえばイメージを、これで決定しなきゃいけないというものだったが…

現在まで続く「チュン・リーっていったいどの顔が本物のの？」論争の発端になったと思う絵です。みなさんの記憶から消して貰うとは幸いです。  
(AKIMAN)

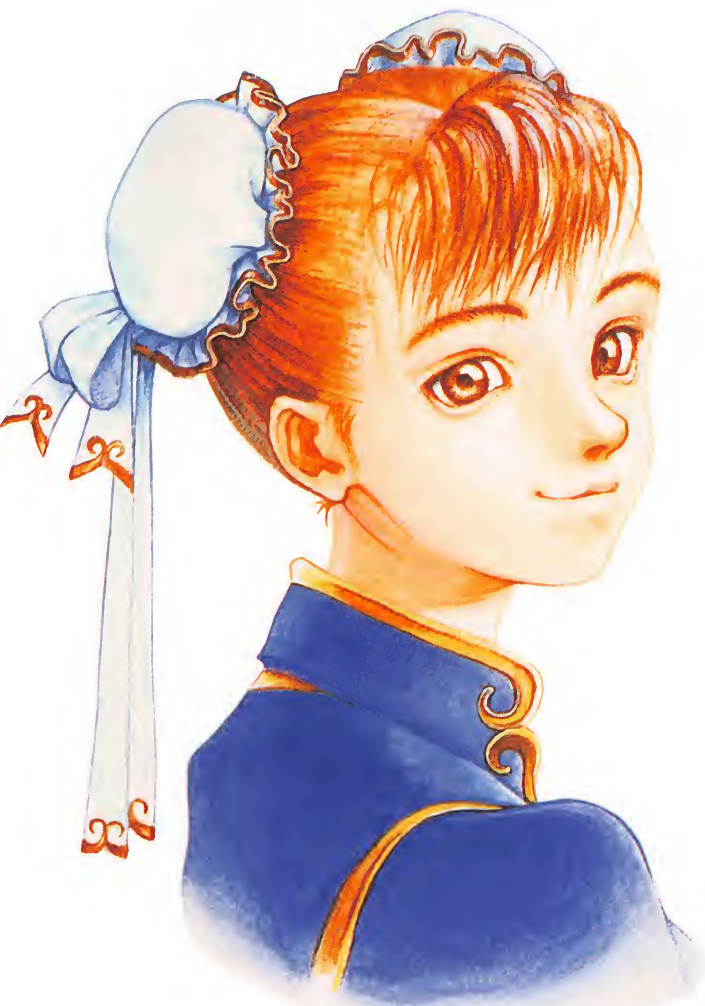


ゲームスト増刊ストリートファイターII用イラスト

ゲームストギャルズアイランド用イラスト



ゲームストギャルズアイランド2表紙用イラスト



会社に入ってから一番初めにしたイラストの仕事です。リキテックスも初めて見ました。初めて使いました。最近、ある雑誌がなんかしてましたが、あれは何なんでしょう（別に怒っているわけではありません。ちょっとうれしい）。ただ意味がわかりません。

(BENGUS)





## CDブック用キャノン・春麗

ゲーム中の勝利ポーズから描き起こした絵です。ポーズの発想自体が、はづかしいので、あまり考えたり思いだしたりしたくない一品です。

ポイントは、右手と左手の長さがちがうことです。(AKIMAN)



## ゲームスト増刊ストリートファイターII用イラスト

珍しくスケジュールに余裕があったので、心ゆくまでさわりました。

そのおかげで、昔のわりにはまともに描けたと思います。肩のちようちは、この時、初めて設定しました。だって、画面は変な半そででもんね。

今見て気になる所は、12項目ほどありますが、今までの春麗の中ではこれが一番本物っぽいと思っています。

あと、スーパーのPLAYERSELECT画面の彼女とかね。(AKIMAN)



## ギャルズアイランド2用イラスト

闘っている最中の絵を描きたかったので、描きました。

スクロール（カプコンではB.G “バックグラウンド” のことをそう呼ぶ）の中では、風呂場が一番好きなので、本田のステージにしました。

苦労したのは、例によって目です。東洋人っぽいきれ長にしたいのですが、パッチリとしていて、なおかつマンガみたいに大きくなりすぎず、つり目のように見えるけどつり目じゃない感じにしたいと、画面中でこねくりまわしているうちに、きたなくなっていました。

マブチ水中モーターと、マジンガーシャンプーも入れればよかったと、後になって地団駄をふみました。（AKIMAN）



## ギャルズアイランド2用イラスト





メンバーのいろいろ

シャドルーのメンバーは、一人一人が相当の腕を持つ一流の格闘家である。



一般隊員



科学者



水中作業員



コック

あなたたちの世界は、思わぬところでシャドルーとつながっている！

▼シャドルーへの入り口はいたるところにある



サバイバル用六角ブリーフ  
(表で3日、裏で3日、計6日間はける)



▲一般社会にまぎれこみシャドルーメンバー



# —特だね大公開—

## これが悪のそしきだ!!

「シャドルーのメンバーは、一対一の格闘において、他者におくれをとることがあってはならぬ！」

世界の各地で、そしきの下級隊員のみならず幹部までもがストリートファイティングで大敗を喫しているという。その情報を聞き、総師「ベガ」を筆頭とするシャドルー最高幹部四天王は若きエリートたちを絶海の孤島に集め、ここに悪のユートピアを建設した。

望遠鏡

捕虜収容所  
各国から誘拐してきた科学者や拳法家をとじこめてある。まわりは針山で囲まれていて、捕虜を運ぶとき意外は橋げたもあがったまま。脱出は不可能だ!!

ベガの宮殿  
この地を治める首領ベガの総本山。

サガットの家  
ここで彼は日夜修行にはげんでいる。

衛星通信受信  
パラボラアンテナ

対空ミサイル

怪物像

ICBM  
ふだんはカモフラージュされているので、スパイ衛星からも見えない。

大闘技場

病院

実験室

より強い人間を作るため、研究中だ。

標本室

人体実験に失敗してもムタなく合理的に使われる。

大浴場

調理室

世界中のごちそうを一度に作れる。

電子頭脳操作室

地球上のあらゆるものを分析できる。

大会議室

巨大モニターによって幹部たちに指示を出す四天王。さからった者はようしゃなく切り捨てられる、非情の世界だ!!

仮眠室

一時間で半日あたりの効果がえられる。

ひみつ工場  
ここだけは謎のベールにつつまれたままだ!!

海底牧場

駅

地下鉄  
24時間営業で走っている。

原子炉

最新型高速増殖炉は、安全のためいつでも炎の状態を確認できるよう、のぞき窓つき。発火用蓄電器とタービン式発電器で、基地全体に電力を供給できる。

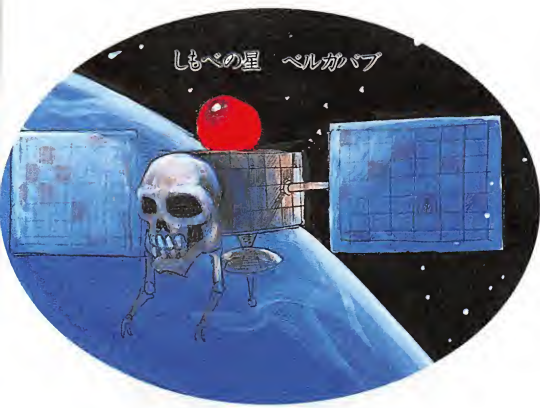
せん水艦格納庫

特しゅせん水艦

世界中の子どもたちをこれでさらってくる。先頭のドクロの目は魚雷発射口になっていて、近づく敵もいもうだじんだ。

巨大バラ  
なぜか非常によく発育している。





しもべの星 ペルガバブ

# ・シャドルー秘密基地

「バカバカしい事を思いっきりやりたい」と、常々思っていた所へ大伴昌司さんの少年マガジン大図鑑（これはばかばかしいものではありません）が出版されたのを見て、「これだ一つ!!」と叫びました。

ラフを考えたのはけっこう早かったのですが、実作業のこまかい絵がてきとうな性格と合わなくて、すぐにあきました。しかし、デザイン室長「SHOEI」氏自らがデザインした「シャドルー秘密基地」のロゴのあまりの完成度に「ここまでさせたからには できなきゃ死だな」と思い、最後にはみんなに手伝ってもらってなんとかゴールしました。

みんなありがとう 世界は本当にすばらしい。(AKIMAN)

四英雄の顔面壁

飛行機格納庫

滑走路

バルログの城

現在もまだ建設中、完成まで後100年はかかるといわれている。

オートジャイロ発着場

バイソンの住居  
目立たせようとしたが、途半端になってしまった。

地獄の一万階段

修練の滝

今日も隊員が修行をしているところだ。

開閉式全天候型ドーム

プール  
われる。

ジョギングコース

ゲームセンター

研究用に格闘技ゲームはすべておいてある。最近では若者のデートスポットにもなっているらしい。

定食屋

ここで世界中の定食が食べられるのだ。

ショッピングセンター

生活に必要なものはひととおりある。

レンタルビデオショップ

若い娘と老人が交替で店番をしている。

飲み屋

緊急脱出用宇宙機

自動操縦によって「シャドルーひみつ海底都市」に行ける。（四人乗り）

シャドルー修練場四十八房



野望岬

悪を志したもののが一度は訪れるところ。この岬の先端はバンジージャンプの丘となっていて、シャドルー隊員の入隊テストとして使われている。

リュウ

春麗

原色パノラマ大図解





## 小説用春麗&amp;キャミィ

アメコミ調の背景のセリフは「X-MEN」等に深く関わっているシェーキー氏によるものです。以下はその訳。

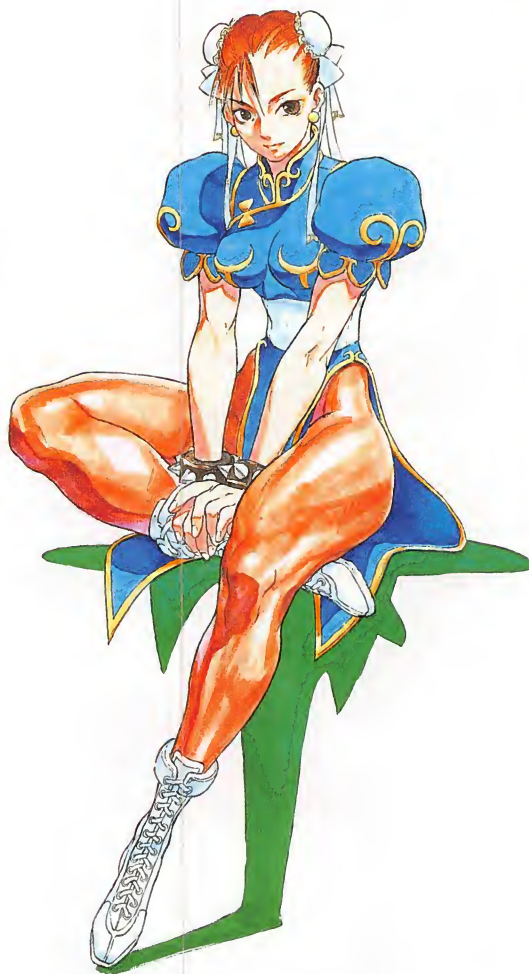
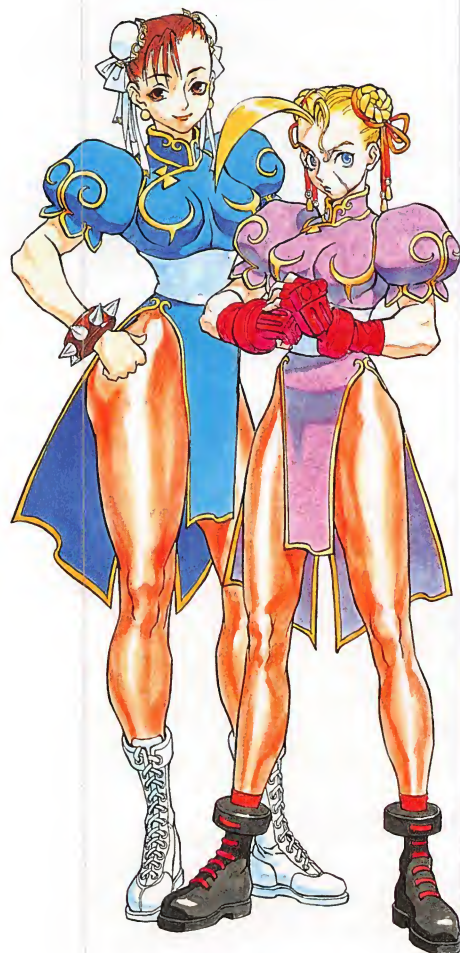
「これ着るの?」「イヤよ!」「キャミィ、これは任務なのよ」「すこし大きいわね……」「すてき!!よく似合うわ」「そう?」「(ーイヤそう)」「これで私たち立派な姉妹(みたく見える)ね!」「……ジーザス!!」(西村キヌ)



上のモノクロは発表時右上の2人のイラストのバックとして使用されていたものです。

## 小説用春麗

ワニブックスの小説についているおりこみピンナップ。最近ようやく手が早くなり、こういう仕事もできるようになりました。(西村キヌ)





ギャルズアイランド3用  
イラスト



キャミィの仲間達は是非もう一度描いてみたいです。(BENGUS)

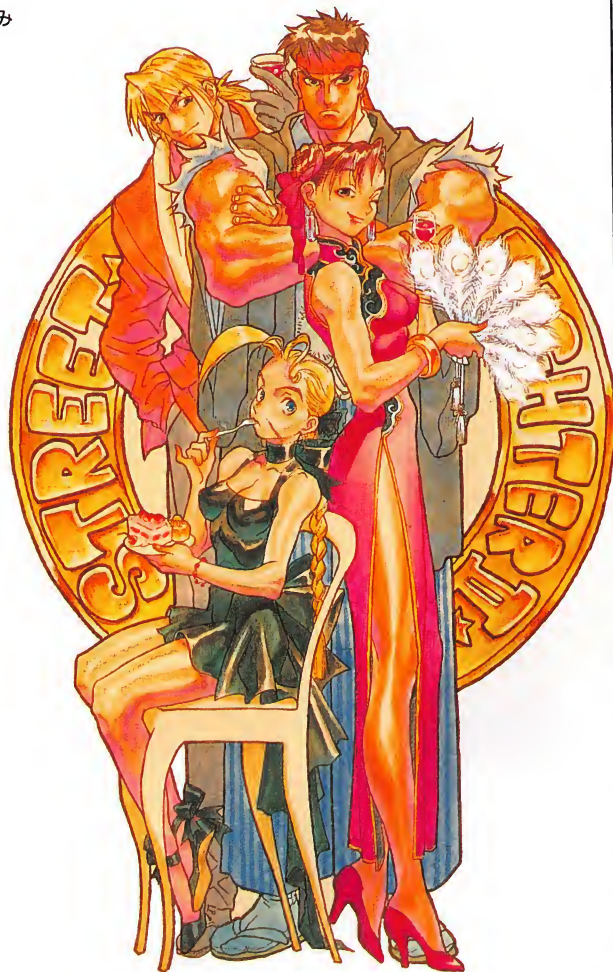
ラフスケッチ



小説用フォーマルドレス  
「この4人をフォーマルドレスで」というのが指示でした。いつもリュウはそでを破いているけど、そうしないと感じがでない（ような気が）。アニメ映画版でも、いつも道着に裸足というので物議をかもしましたが、それでよいと思います。(西村キヌ)



小説用キャミィ  
春麗と同時に描いたもの。私版ははじめて描いたのですが、どうですか？(西村キヌ)





# STREET FIGHTER



ストIIの前作にあたる作品。一応対戦格闘ゲームだがストIIシリーズとは別物と考えた方がいい。このページのイラストは1994年に新たに描かれたもの。

ストリートファイター 対戦格闘  
1987年8月発売

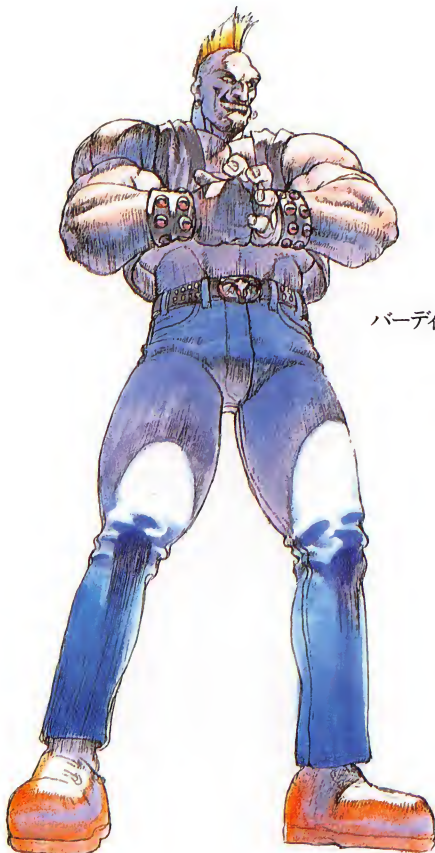
このイラストが某雑誌であの様に扱われなかったらだぶんゼロはこの世に存在しなかったかもしれません。(BENGUS)



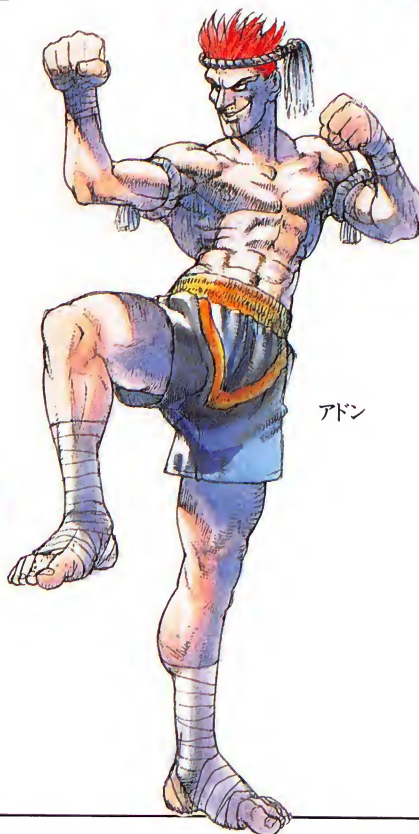
リュウ



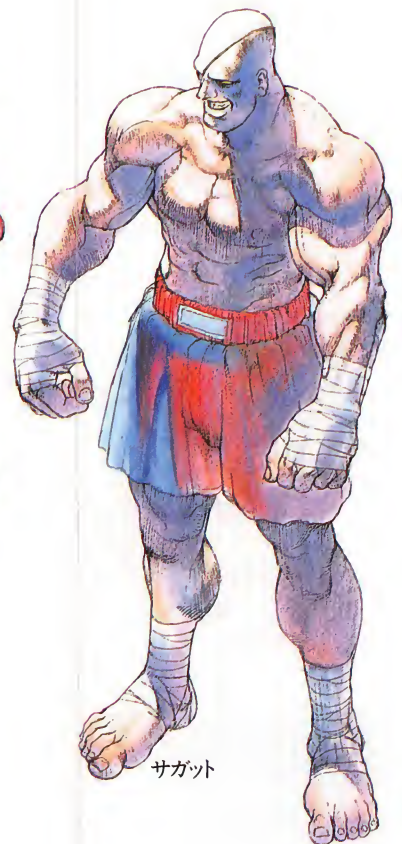
ケン



バーディー



アドン



サガット

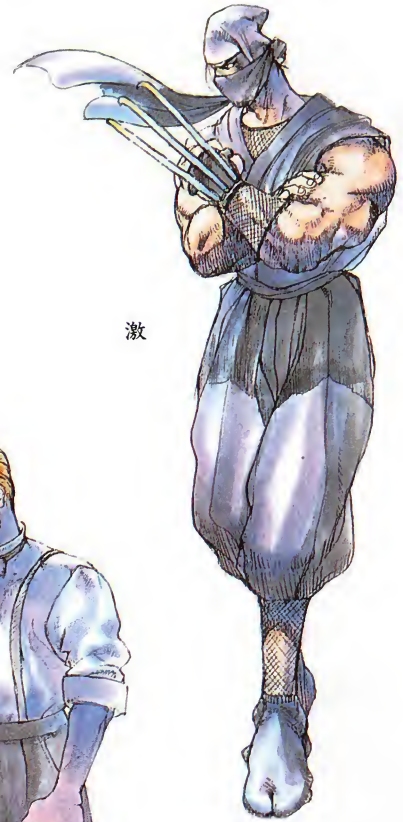




マイク



ジョー



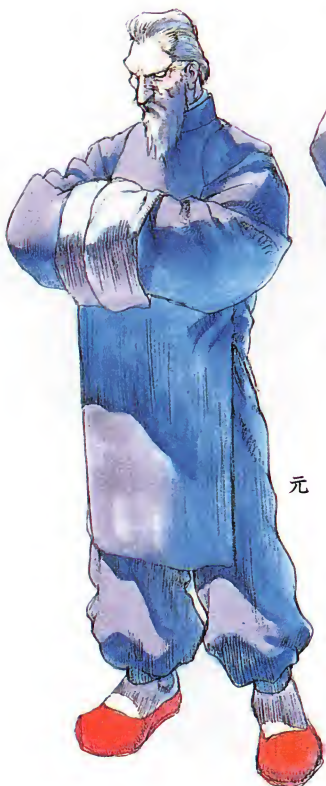
激



イーグル



李



元



烈





ヴァンパイア

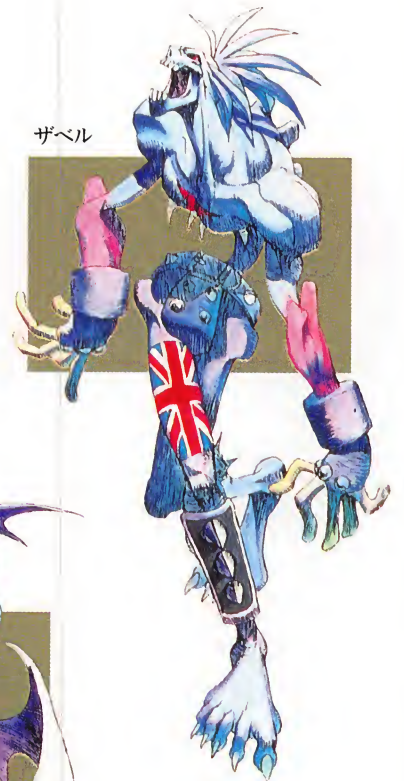
夜の住人、ダークストーカーたちが  
覇を競う、異色格闘アクションゲーム。  
有名モンスターたちのスタイリッシュ ヴァンパイア 対戦格闘  
なデザインと、斬新なゲームシステム 1994年7月発売  
は格闘ゲームに新風を吹き込んだ。



デミトリ



モリガン



ザベル



ガロン

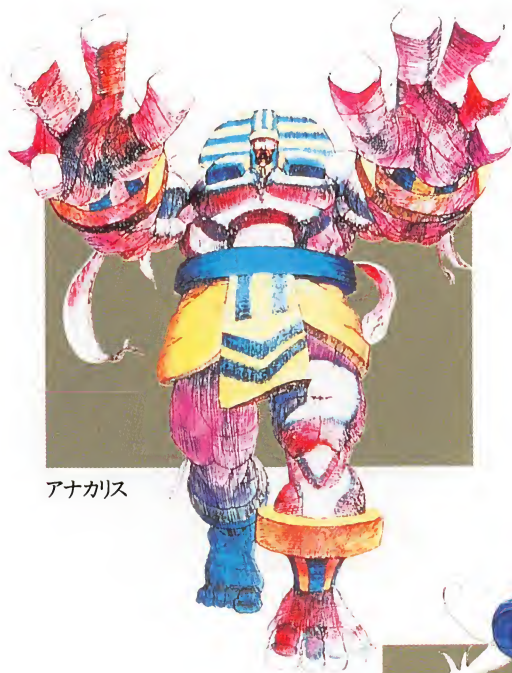


サスカッチ

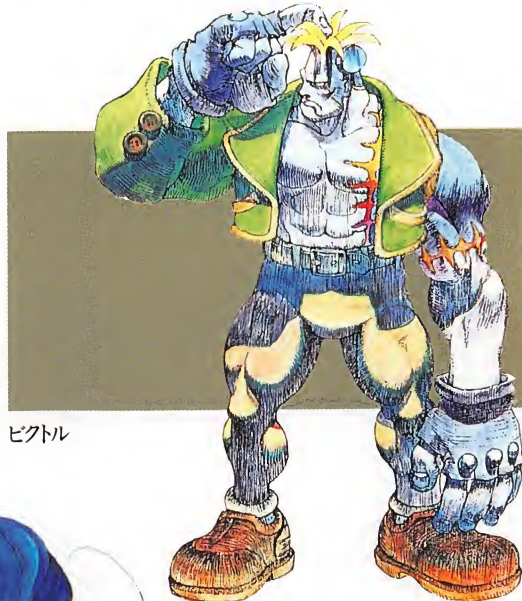


ビシャモン





アナカリス



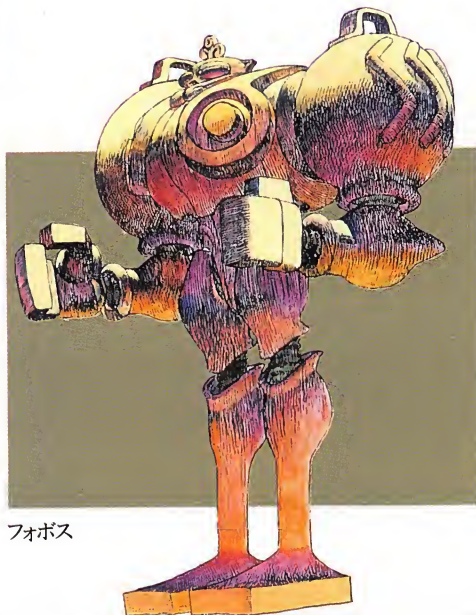
ピクトル



フェリシア



レバス



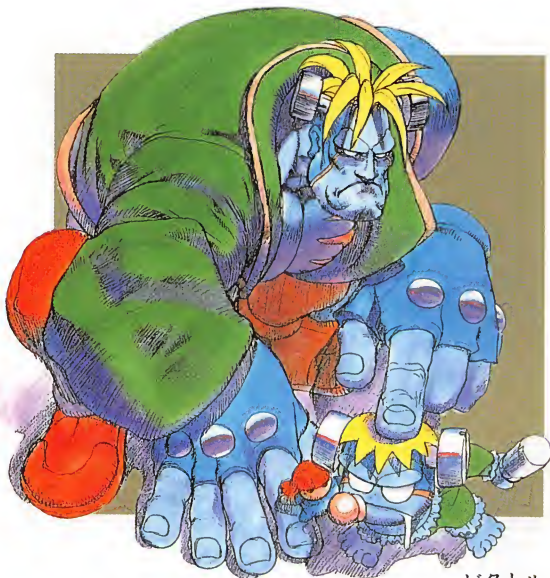
フォボス



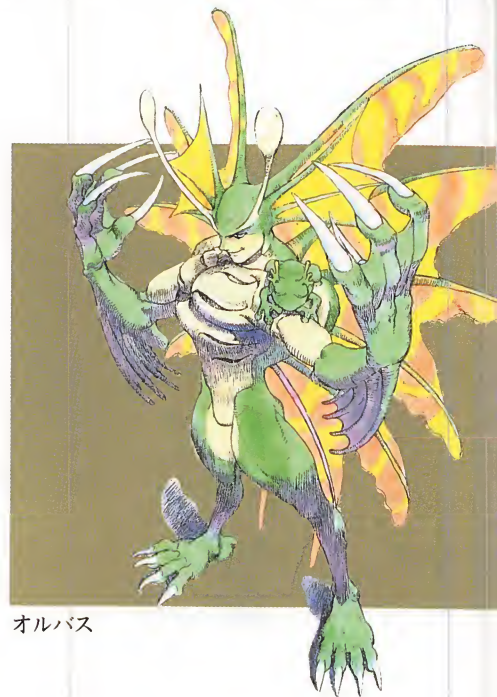
パイロン

この時期、AKIMANさんが、あるゲームのキャラのイメージラフみたいなのを描いていらして、「これだ!」と思ってマネしたのがあのタッチなのですが、僕が描くと汚いだけでした。(BENGUS)





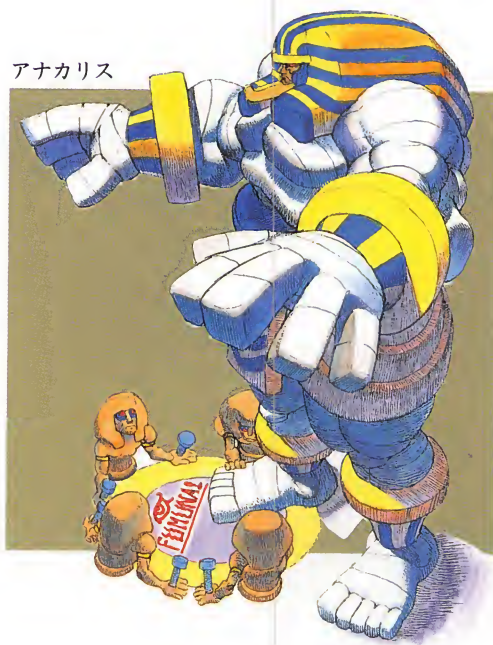
ビクトル



オルバス



フェリシア



アナカリス

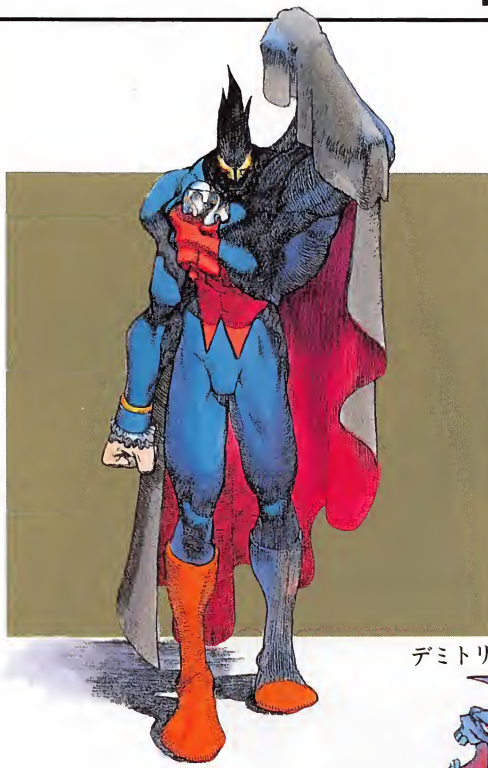


ビシャモン



バイロン



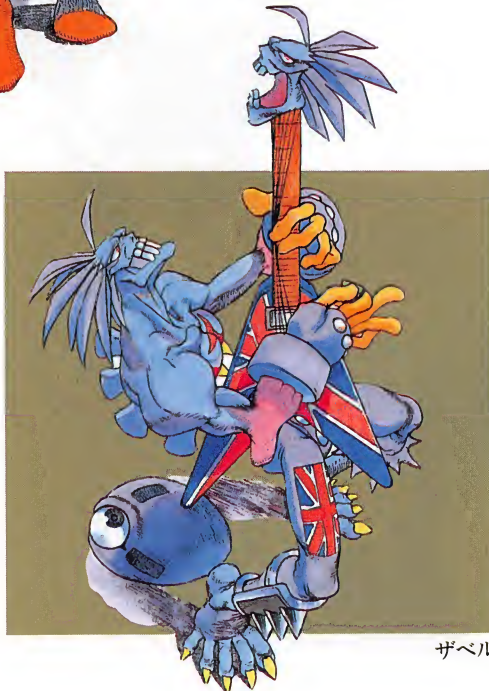


デミトリ

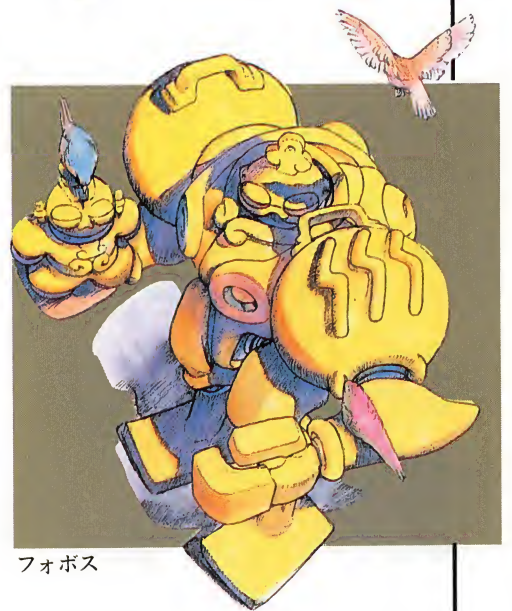


モリガン

ムツ用単体  
この一連のヤツはどれもけっこう気に入ってるん  
ですがごーでいふや(BOENGOUS)



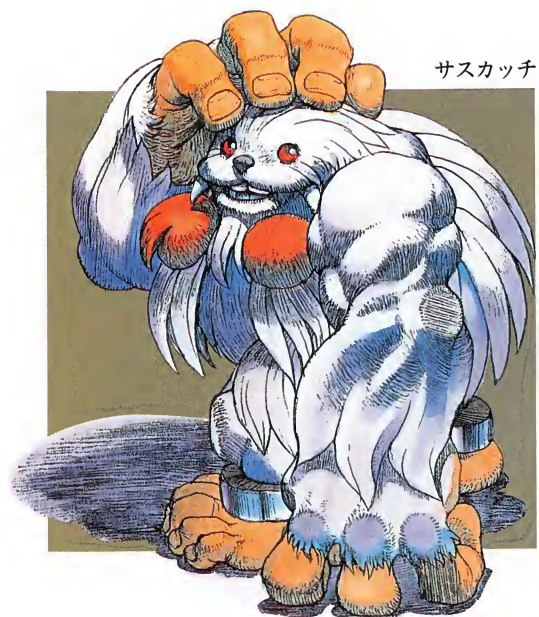
ザベル



フォボス



ガロン



サスカッチ



モノクロデミトリ  
 だしがヴァンパイアのプライベートショーの  
 時に配る袋用のイラストだったと思います。  
 デミトリは難しいですね。(BENGUS)



イメージイラスト  
 「ゲームの発売（発表？）前になんか絵が  
 いる」と言われてなんとなく描きました。  
 (BENGUS)





CDドラマジャケット  
「ムウーン」といった雰囲気描いてみました。(BENGUS)





「ジャンパー(デミトリ)」

ゲームの中のイメージというよりは、本来の吸血鬼が持つイメージをふくらませてできた作品です。デミトリ自身よりも、デミトリによってもたらされた全体の破壊的なイメージがメインになる作品です。見る人を不思議な感覚に引き込めれば成功です。今宵、悪夢のひとときを、あなたに……。 (大ちゃん)



## ヴァンパイア ポスター用メインイラスト



この前、原画を久振りに見たらメチャクチャでっかくて、こんなでかかったなら細かい所はもっとちゃんと細かく描けばよかった！と思ってしまいました。

ヴァンパイアのキャラはどれも好きですが、サスカッチはどうも苦手で上手く描けたためしがありません。  
(BENGUS)

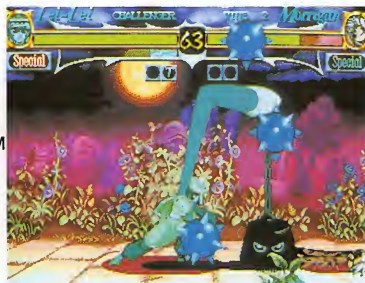




### Darkstalkers' Revenge

前作、ヴァンパイアのゲームバランスを徹底的に検証し、2D格闘ゲームの可能性を追求した完成度の高い作品。

追加された新キャラクターも好評で、全国で対戦熱が白熱化しまくった。



ヴァンパイアハンター 対戦格闘  
1995年3月発売



サスカッチ



ガロン



デミトリ



ビクトル



ザベル



モリガン



フェリシア

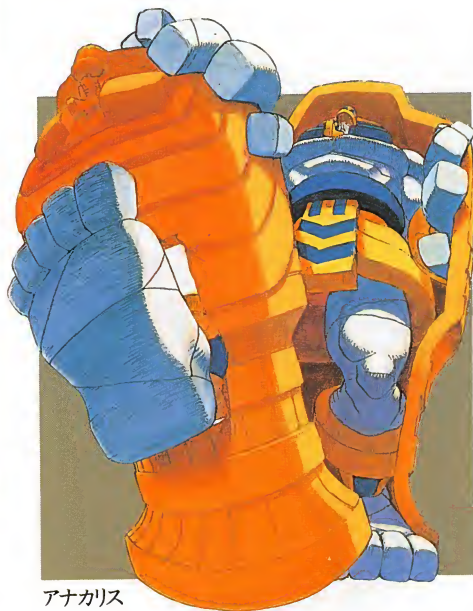




ビシャモン



オルバス



アナカリス



フォボス



バイロン



ドノヴァン



レイレイ

#### ・旧キャラ単体

ドノヴァン、レイレイ以外の12ひき。ドノヴァン、レイレイがいたベンガス先輩に負けないつもりでいた。苦しんだよ精神的に。なのに色、ヘボヘボで申し訳ない。この仕事の中に会社の机の下で地震にあう。5日たつてようやくうちに帰る。西宮北口駅のまわりはひどいありさま。家は、軽傷でよかった。このあと2か月ほど会社ぐらしが続くことになる。(池野目高)

#### ・新キャラ単体 (ドノヴァン、レイレイ)

これもイメージがよく解らなくて困りました。しかもいきなりアニタの袖の色を間違えていて、最近指摘されるまでずっと違う色塗ってましたすいません。(BENGUS)





ビクトル



パイロン



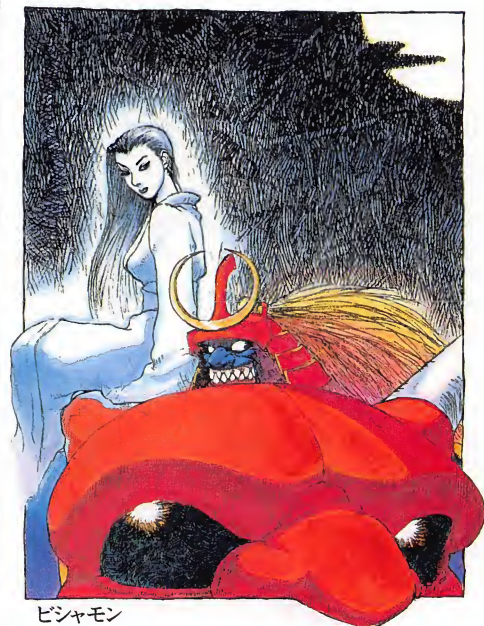
デミトリ



サスカッチ



レイレイ



ビシャモン



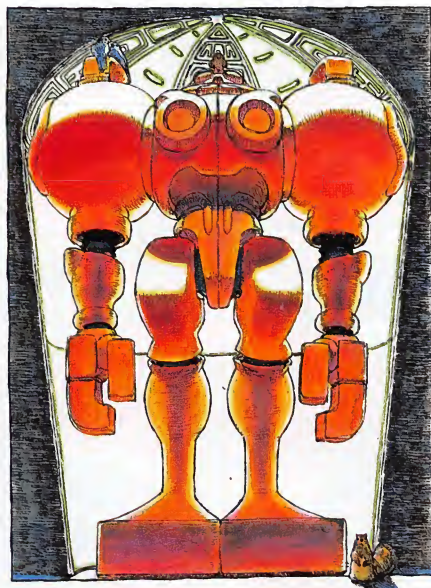
ドンヴァン





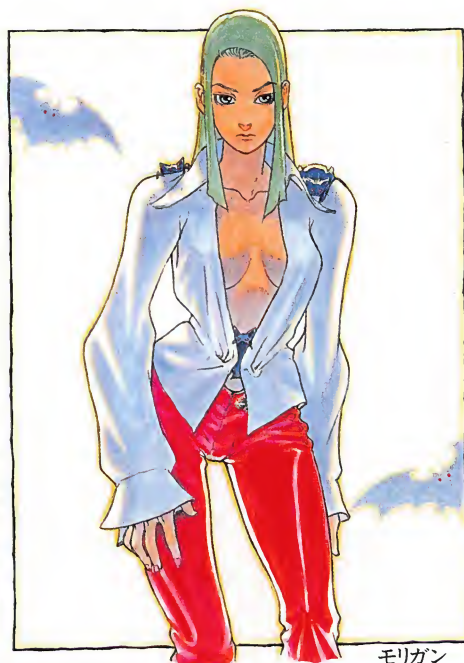
フェリシア

アナカリス



フォボス

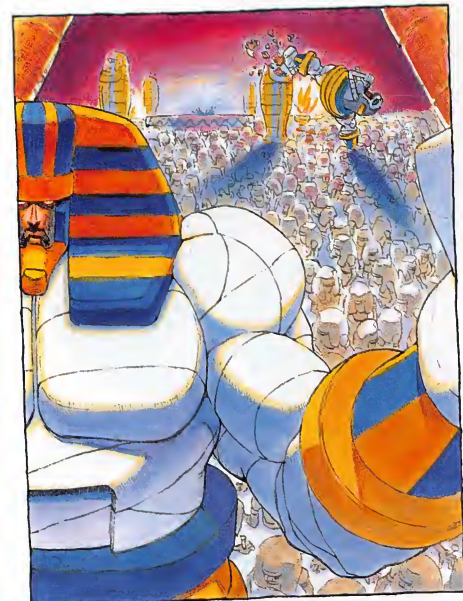
・ムック用単体  
 今までの攻略本用描き下ろしイラストと、  
 一風変わったもんにしたかったんやけど、ぜ  
 んぜん変わってない。私の力不足。この仕事  
 おわって、どーしよ、ひどいことになるで  
 思った。が、印刷でちよっぴり助かる。ま、  
 ひどいのに変わりはないんやけど。どない思  
 う？(池野目高)



モリガン



オルバス



ガロン



ザベル



ハンター攻略本用単体イラスト描く間に描いた。キャラがばったもんみたいになっただ、何回かかき直す。いつものことやけど色ぬりに困り、西村キヌ先輩の無血無涙チェックに泣く。社会人はつらい。みなさまはどうやるか？（池野目高）

ヴァンパイアハンター ムック表紙







ヴァンパイアハンター ポスター用メインイラスト

このイラストは今までで一番苦労しました。新キャラができたばかりでイメージもなにもないところをむりやり塗り始めてしまったので、途中でもいっきりにハマりました。やり始めて完成するまで一ヶ月かかったのですが、今ポスターになって見えている部分は6、7日位で塗りました。あの下には一ヶ月近く悩んだ跡が眠っているのです。(BENGUS)



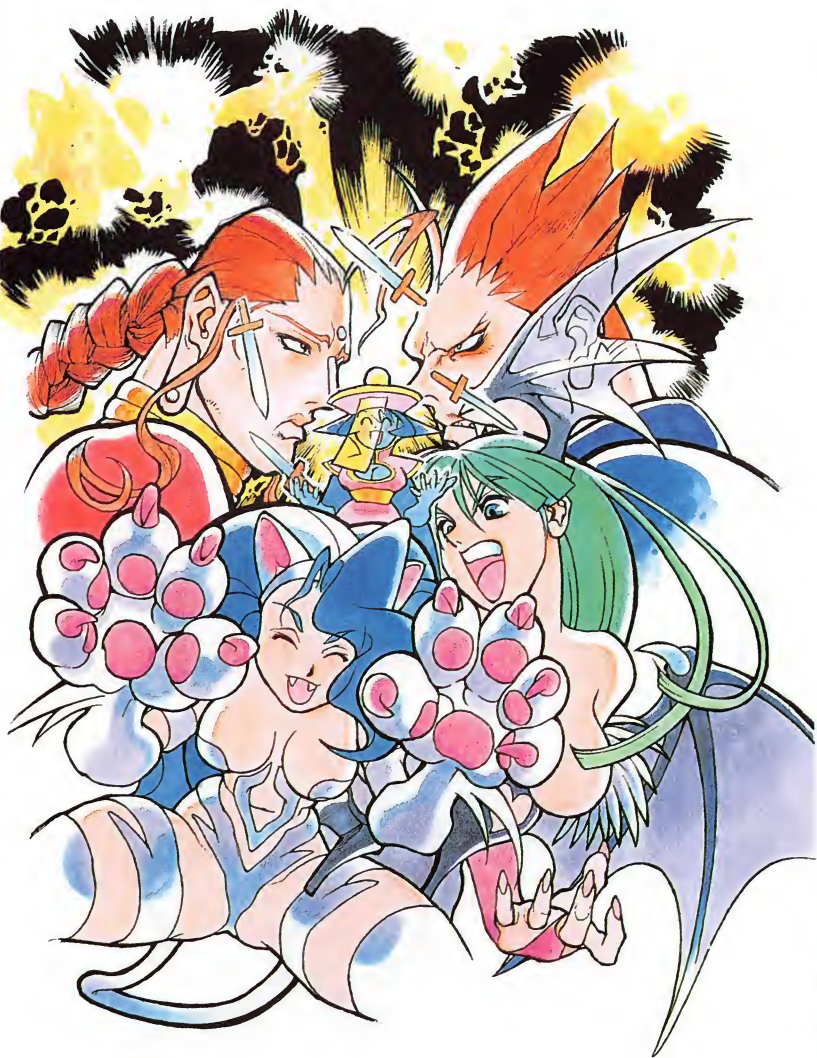
景品ノート用イラスト

前からソードエレメンタル（特にイフリート）を一度描いてみたかったので描きました。  
「んー、この場合はエレメンタルズじゃないかなあ」と、つつこまれてしまいました。  
(BENGUS)



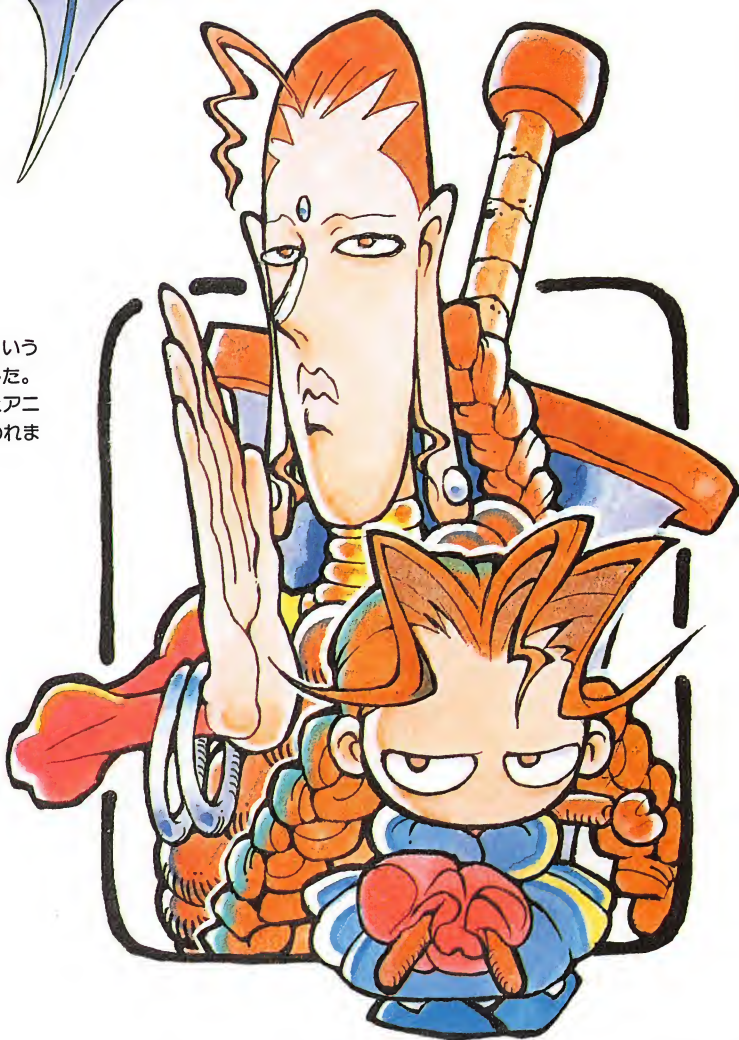


カセット文庫用ジャケット



カセット文庫付録用イラスト

依来元の方からレイアウトの指定（というカラフ）があったのでその通りにしました。このころになってようやくドンヴァンとアニタのイメージがつかめてきたように思われますがどうでしょう。（BENGUS）





未発表イラスト レイレイ & リンリン

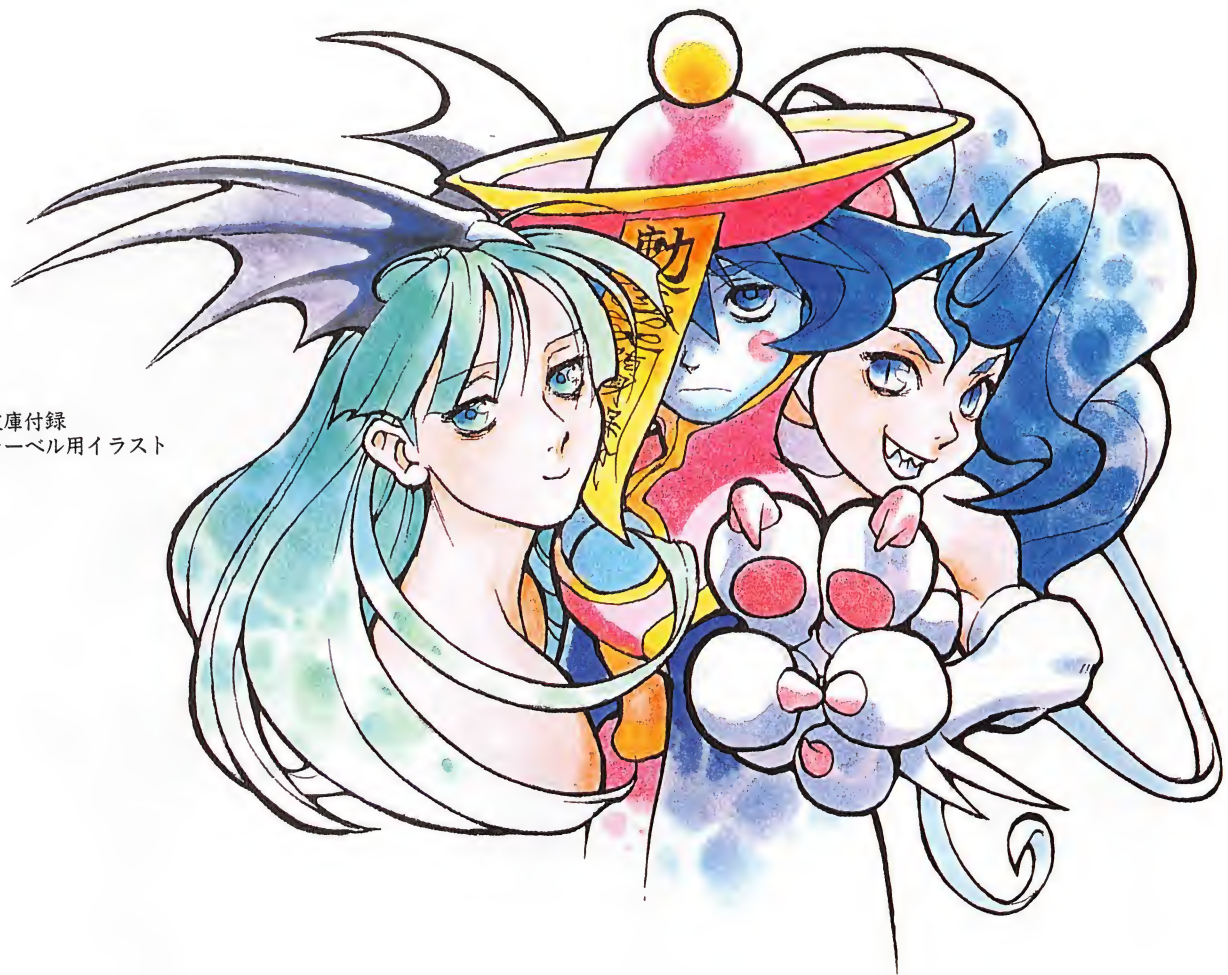
闇のイラストコンテストの賞品用に描いたんですが、何かイヤでボツにしました。が、今回使っていただけましたね。(BENGUS)



コミック単行本用メッセージ







カセット文庫付録  
カセットレーベル用イラスト



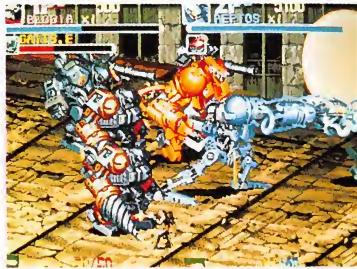
1995年 AOUショーイメージイラスト



# POWERED GEAR

STRATEGIC VARIANT ARMOR EQUIPMENT™

地球、そして惑星ライアを舞台にした、血と鋼と気合とドリルの横スクロールメカアクション。性能の異なる4種類のマシンと多彩なパーツを組み合わせて地獄の戦場を戦い抜け。



パワードギア メカ格闘アクション  
1994年10月発売



ジェフ



アズラエル

サラ

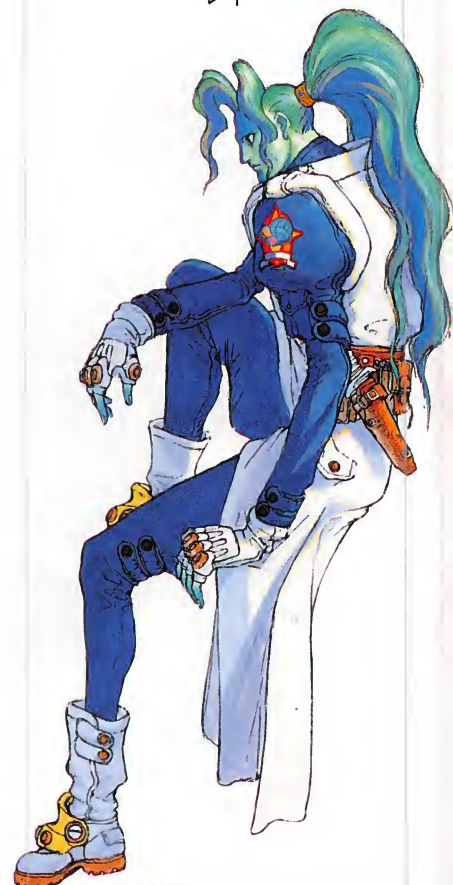


ゲーム画面に登場するキャラとしては初めて、最初からデザインを起こした。当時はそれなりにキャラの差別化をしようとがんばったが、今見てみるととてもごみで泣けてくる…。この反省がサイバーボッツへとつながるのだが、そこにも新たな陥とし穴が待ちうけているのだった。(西村キヌ)

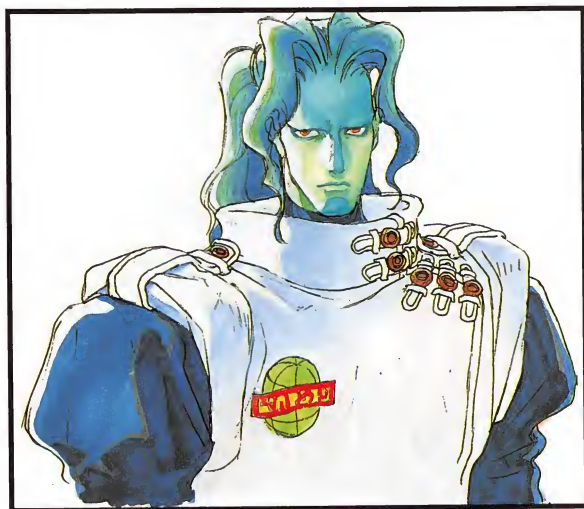
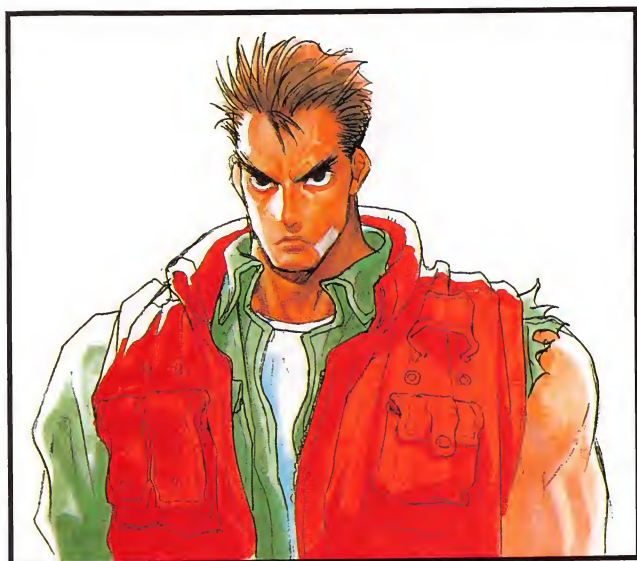


グレン

レイ

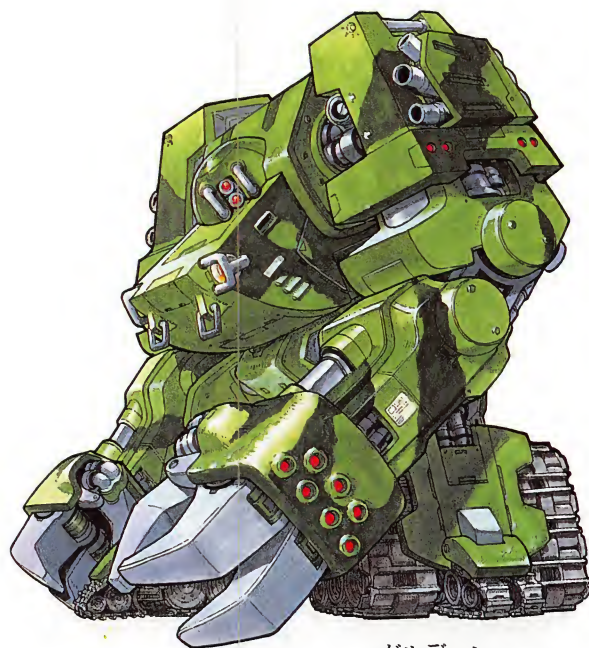




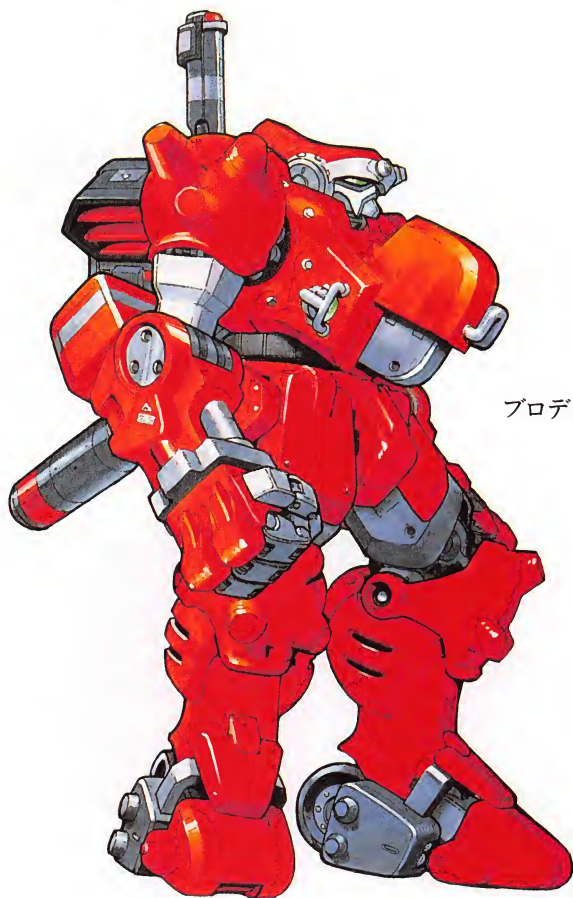




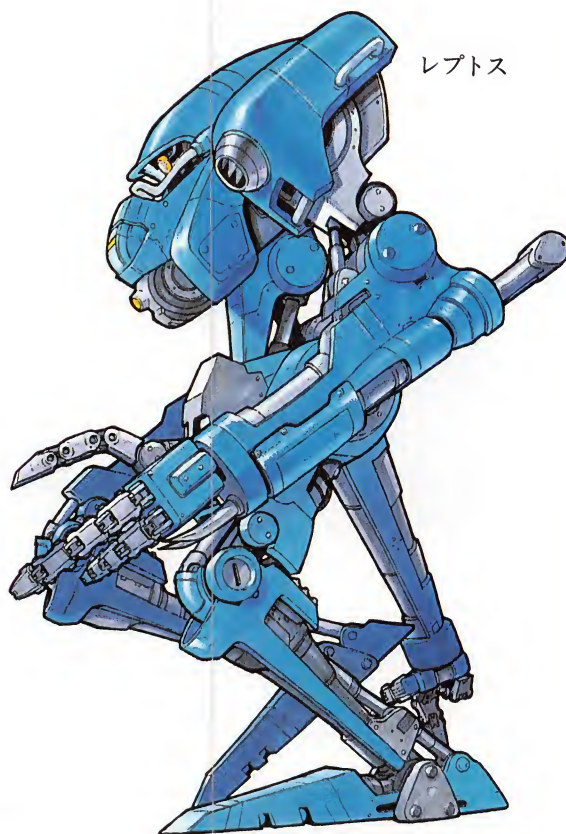
これはキャラクターのかたが起こした設定  
画をそのままトレースしてマーカーで着色し  
たもの。マーカーはコピック。もともとの絵  
がいいのでとても楽チンである。...などと考  
えていたら、「じゃあポスターも君がやってく  
れ。」「へ？」メカ物の絵を本格的に描いたこ  
との無い私は結構あわてた。パワードギアチ  
ームも私が描くと聞いてあわてたと思う。コ  
ピー用紙にマーカー。(SENSEI)



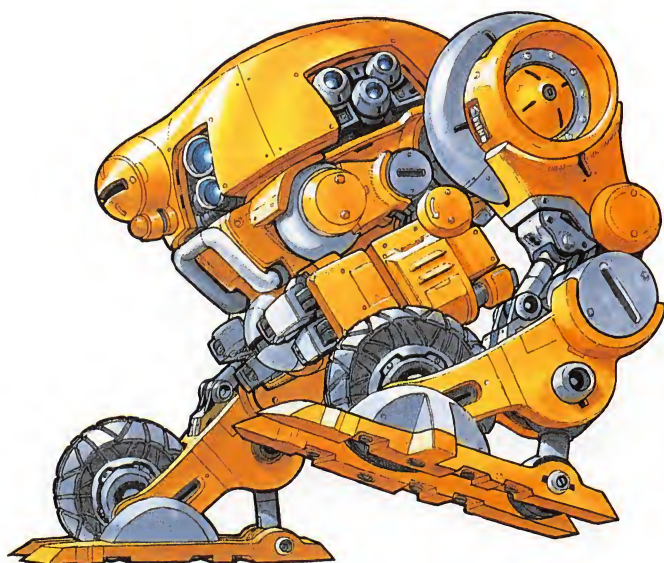
ガルディン



ブロディア



レプトス



フォーディー



## パワードギアポスター用メインイラスト



私はロボットの絵というものを作品としてきちんと描いたのはこの絵が初めてです。おかげで社内でも「描ケルノカ?」と疑問視していたのですが、時間もたっぷりかけること

ができたので、まあ何とかすることで出来ました。設定よりもプロティアを大きく描きましたが、これは手前の兵士の感覚で描いたため。拳を強調した構図にしてみました、

コピーで「宇宙を砕くか、鋼の拳!」と入っていたのには「分かってくれたか。」という感じで嬉しかったですね。B2中目ケントボード。リキテックス。(SENSEI)



# CYBERBOTS

FULLMETAL MADNESS

TM

パワードギアで登場したマシンたちが、今度は舞台を変えてフルメタル対戦格闘ゲームとして蘇った。

パイロットごとに違うストーリー、重量感あふれるメカ描写が良好。



サイバーボッツ 対戦メカ格闘

1995年5月発売

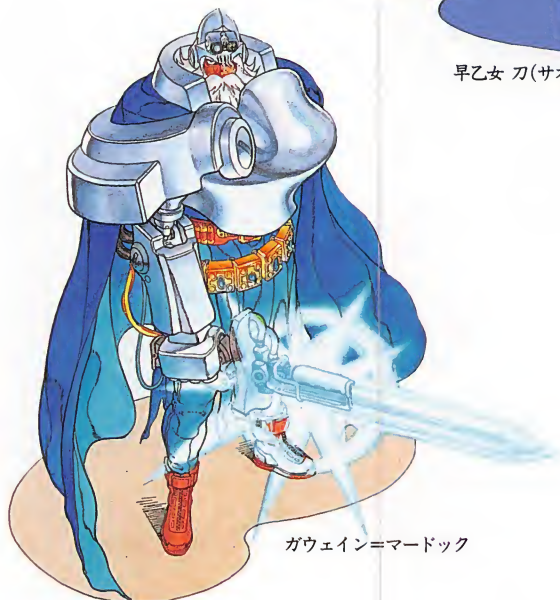
集合イラストからしばらくたって描いたため、塗り方が多少変わってきています。前者はカラーインク+リキテックスですが、こちらはカラーインクのみ。やはりパンチをきかすことを念頭に置きました。(西村キヌ)



アリエータ



早乙女 刀(サオトメ ジン)



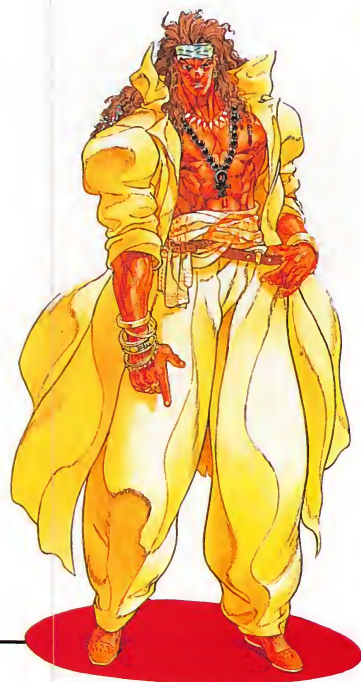
ガウェイン=マードック

バオ(兄)&マオ(妹)

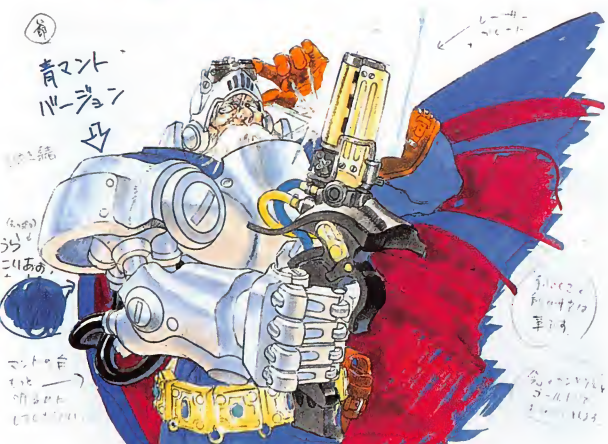
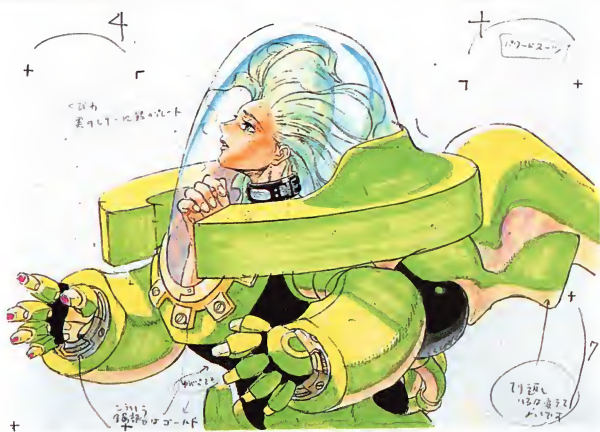


マリー=ミヤビ

サンタナ=ローレンス







女将校

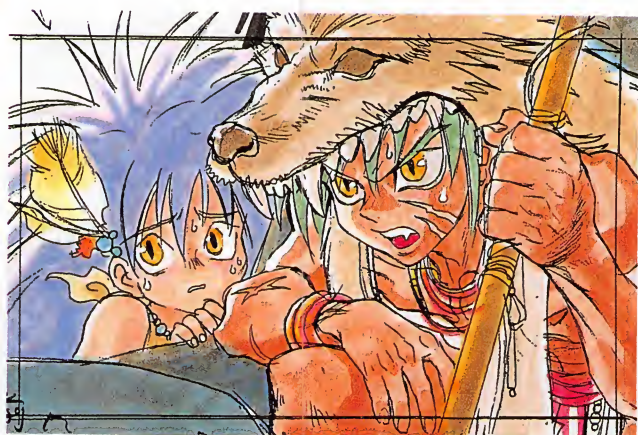
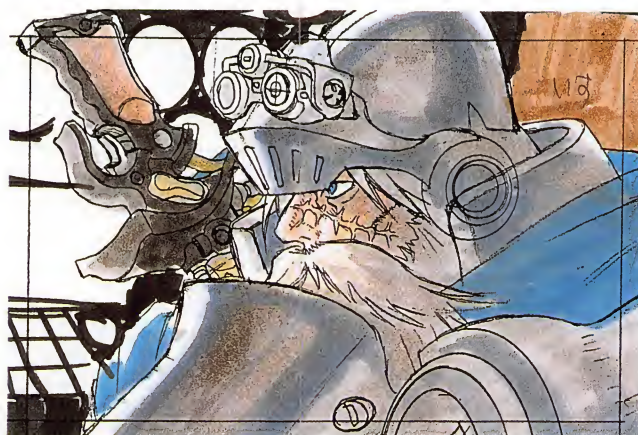
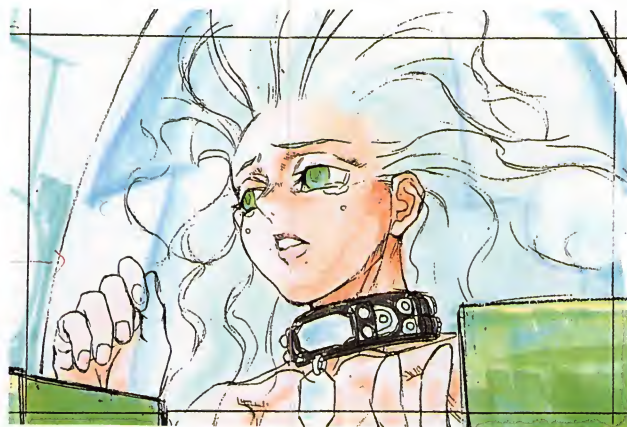
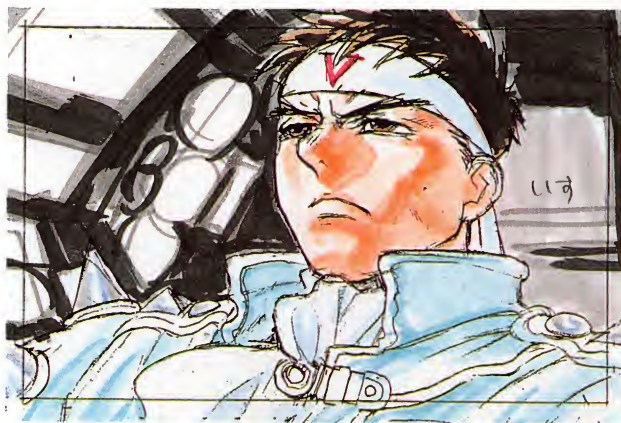


Dr.シュタイン

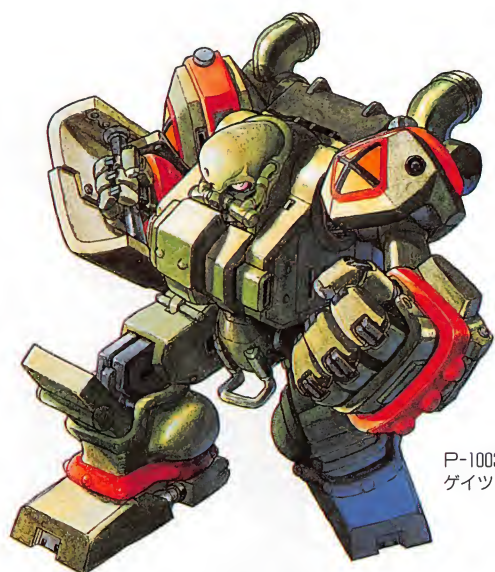




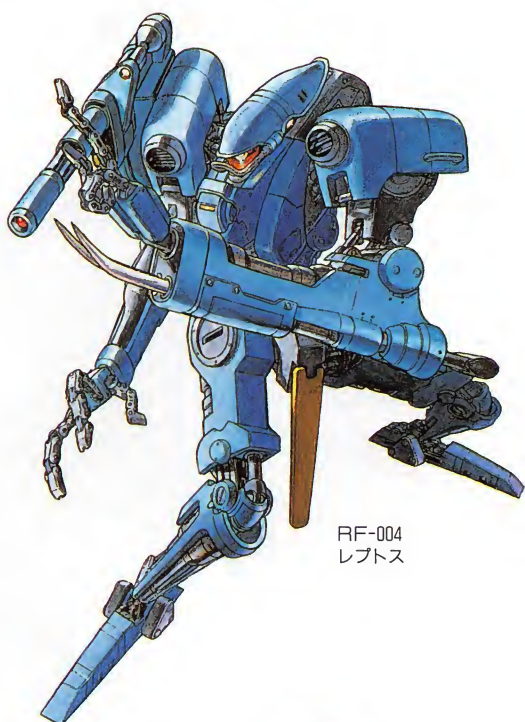
キャラクターセレクト画面ラフスケッチ







P-10033  
ゲイツ



RF-004  
レプトス

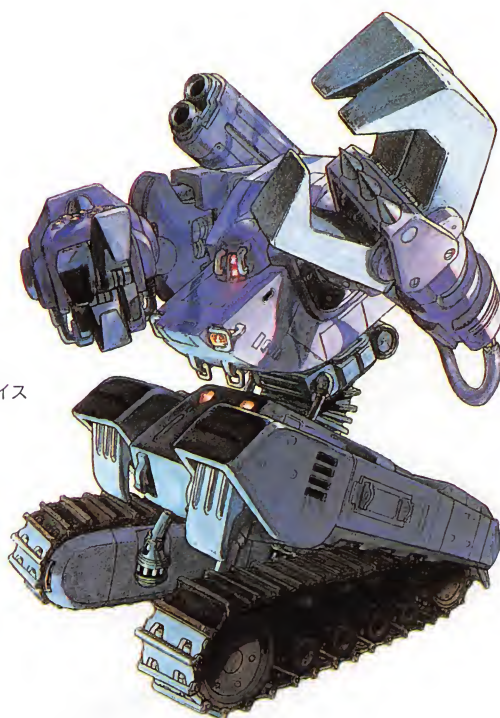


BX-02  
プロディア

RF-009  
R・ライトニング



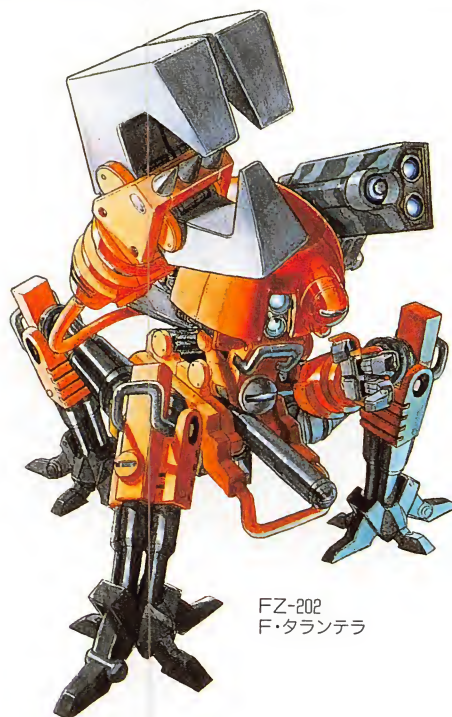
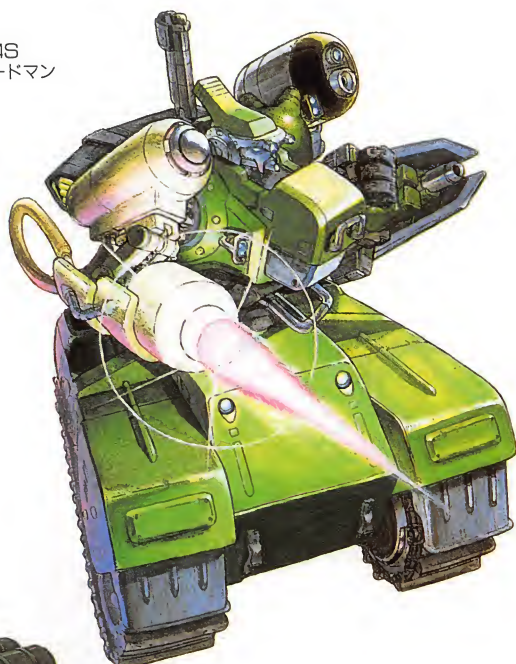
GP-V4  
G・ヴァイス



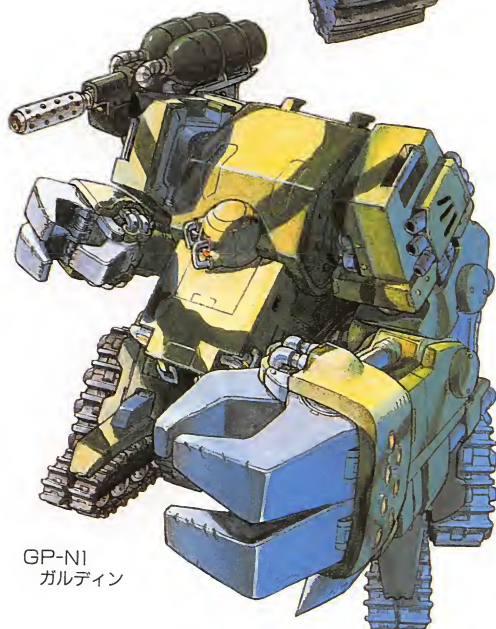
自機メカセレクト画面の原画に色を付けたものなのですが、結構同じような色が多くて困りました。メカのゲームであるにもかかわらず、滅多に表に出てこないのが悲しいところです。でも会社で除夜の鐘を聞きながら作業をした、思い出の絵なのです。(シヨウ)



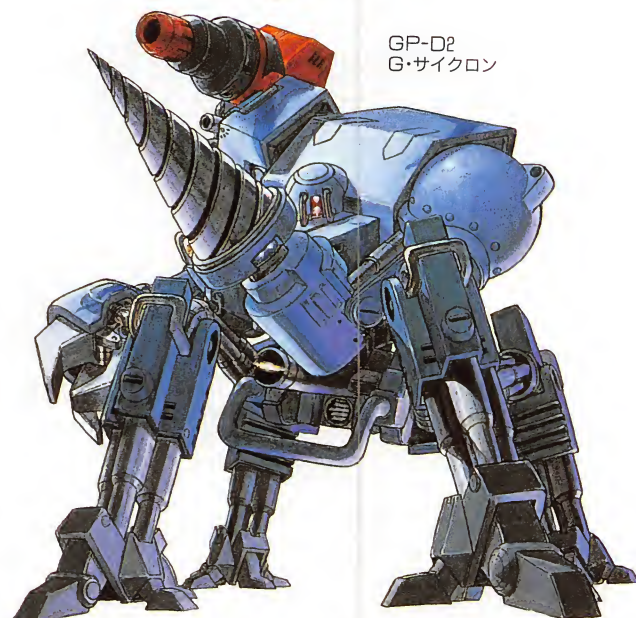
BX-04S  
B・ソードマン



FZ-202  
F・タランテラ



GP-N1  
ガルディン

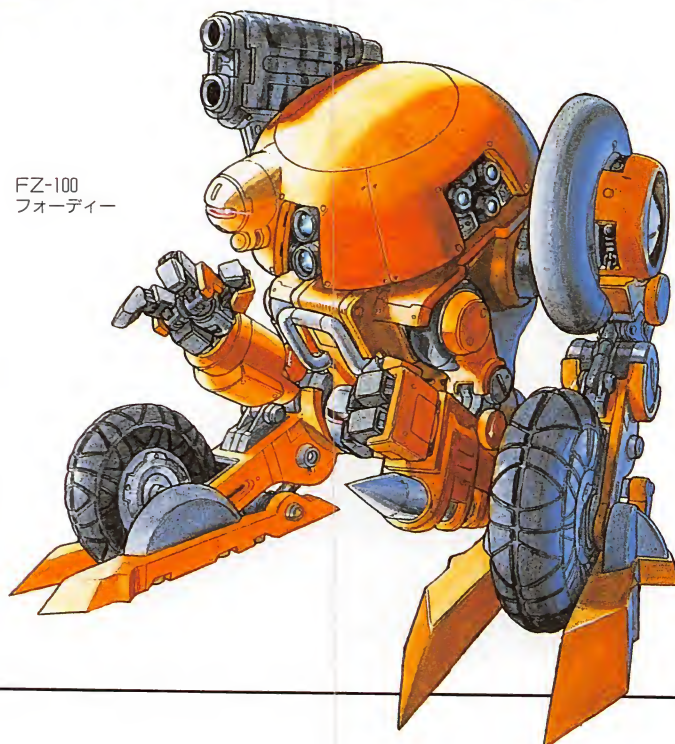


GP-D2  
G・サイクロン

BX-07R B・ライアット

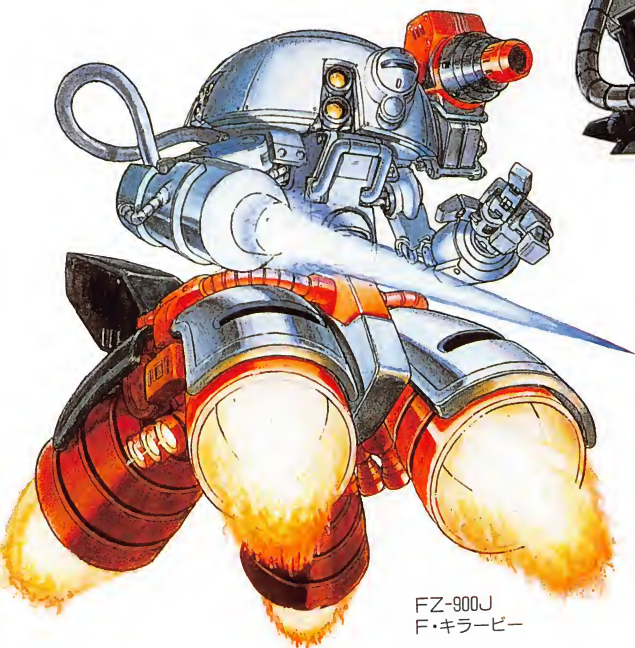
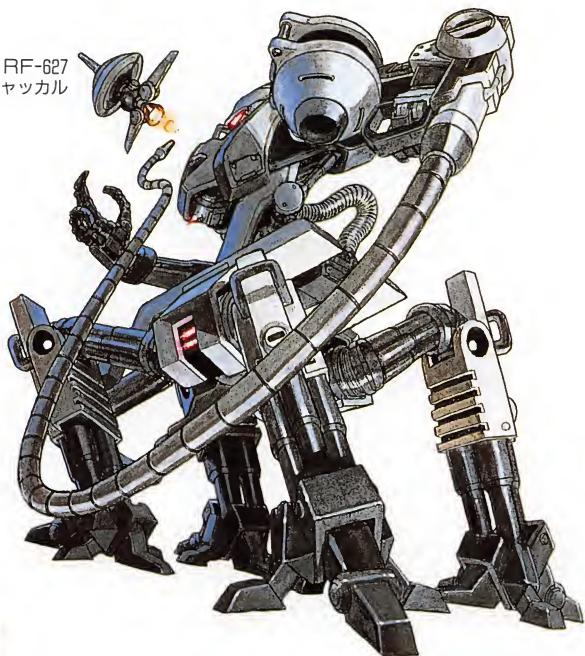


FZ-100  
フォーディー

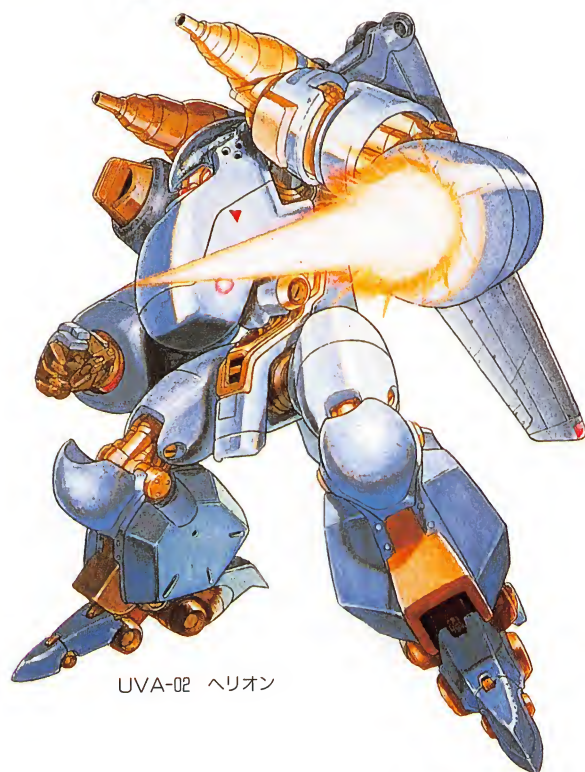




RF-627  
R・ジャッカル



FZ-900J  
F・キラビー

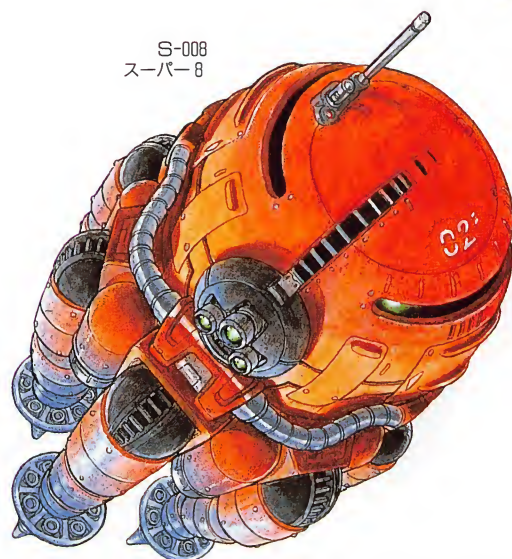


UVA-02 ヘリオン



X-0  
ワーロック

S-008  
スーパー8





全キャラ集合イラスト



ゲームスト用描きおろし

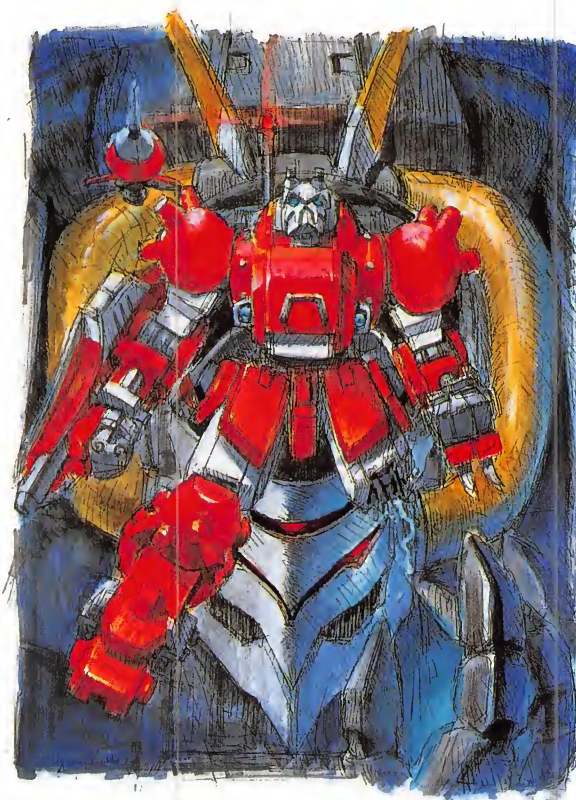


パワードギアに続くロボットもの。続編という感じだったのですが、キャラクターは総入れ替えとなりました。

前作の煮え切らないキャラデザインから一転し、ただただパンチをきかすことしか考えず、勢いだけで描いたのでゲーム画面はやた

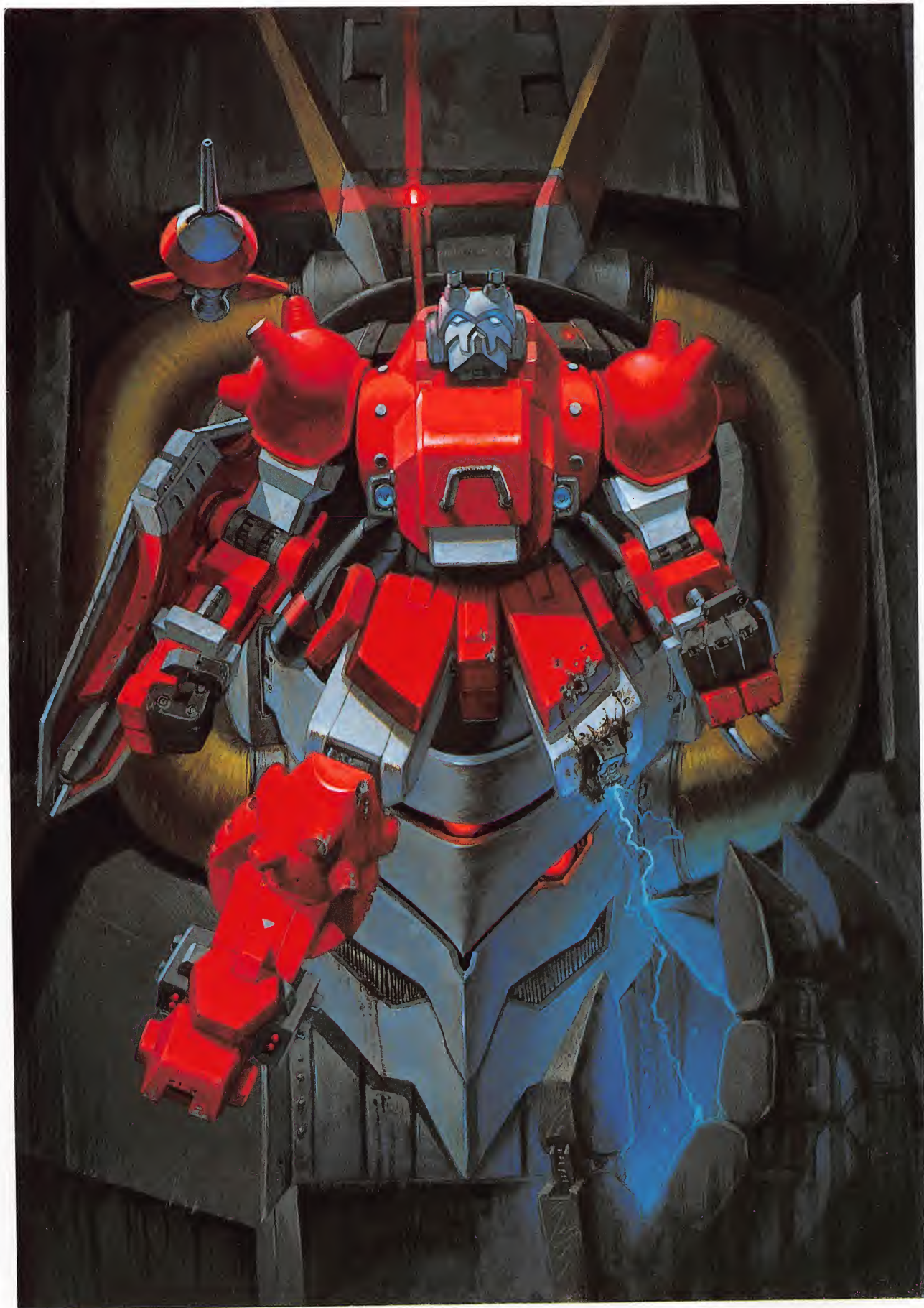
らアツく、しかももうあまり描く機会もだろうと思っていたのにあとあとフォロることが多く、「もっと後先考えて、かななデザインに（→服を）しとくんだったと少々頭をかかえています。（うれしい誤はありますが…）。（西村キヌ）

右ページ描きおろし用ラフ





## 描きおろしイラスト



ワーロックはちゃんと描いてみたい機体なのだけれどなかなか機会が無い。出来るだけ迫力を出したいけれど、意外に小さい機体なので構成で行こうで、こうなった。でもプロ

ティアの片足がちよつと邪魔だから、取っちゃえ。これ本当はボツツ本の表紙用に考えていたのだけれども、チェック段階で「表紙用というよりはグラビア用っぽいね。」とのお言

葉に、じゃあこっちで使いましょう、と使い回した物。B4セントボード、リキテックス。(SENSEI)



## サイバーボッツ ポスター用メインビジュアル



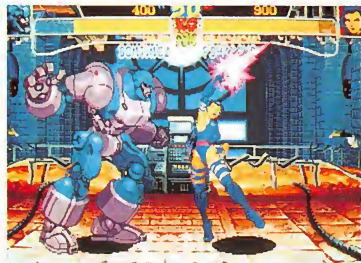
パワードギアとは趣向を変えよう、ということでイラストもいざ宇宙へ！カプコンのイラストといえはなぜか「地球」は欠かせない。そんなわけでもかなりあっさり構図は決まりました。(ライアットが主役なのは私の趣味です。)

一度宇宙から地球を見てみたい、そんなことを考えながら描いたのですが、この絵はゲームストに2回広告が載った際、1回目と2回目では実は微妙にティテールが違うのです。さて、気付いた人はいるでしょうか？これは

締め切りが予定より早まったために2回撮影してもらったため。この辺の臨機応変さがカプコンの素晴らしい所。ほかではこうはいくまい。B3強の中目ケントボード。リキテックス。(SENSEI)



X-Men TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc.  
All Rights Reserved. This video game is produced under license from the  
Marvel Entertainment Group, Inc.



X-MEN対戦格闘  
1994年12月発売

マーヴルコミックスが生んだスーパーヒーロー「X-MEN」がカプコンの手で新世代格闘ゲームに生まれ変わった。ストⅡを超えるべく生み出された、300メガオーバーの戦いが熱い。

僕の中では、一番最近に描いたものです。  
久しぶりにまる一体キャラクターを担当したので（ウルヴィー原画）ポスターもかきたくなって、よだれがでてしまったのです。  
X-MENは、他社のキャラクターなのでカプコンの僕が描くには、いろいろな手続きが必要なようでした。（みなさん、どうもすみませんでした。）

この絵は、宿敵マグニートーの視点からみたX-MENを、センチネルにからませて、全体で一つのフォルムになるよう空間上に配置してみました。色がきだないのが失ばいした所です。う～（AKIMAN）

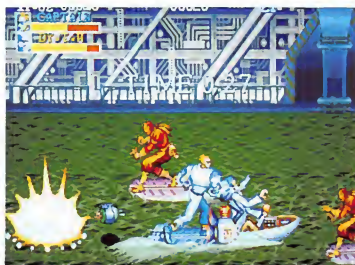
## X-MENポスター用メインビジュアル





CAPTAIN  
COMMANDO

4人のコマンドーから一人を選び、悪のジェノサイドを倒す横スクロール格闘アクション。キャプテンのCAP、コマンドーのCOMを取るとCAPCOMとなる。



キャプテンコマンドー 格闘アクション  
1991年12月発売



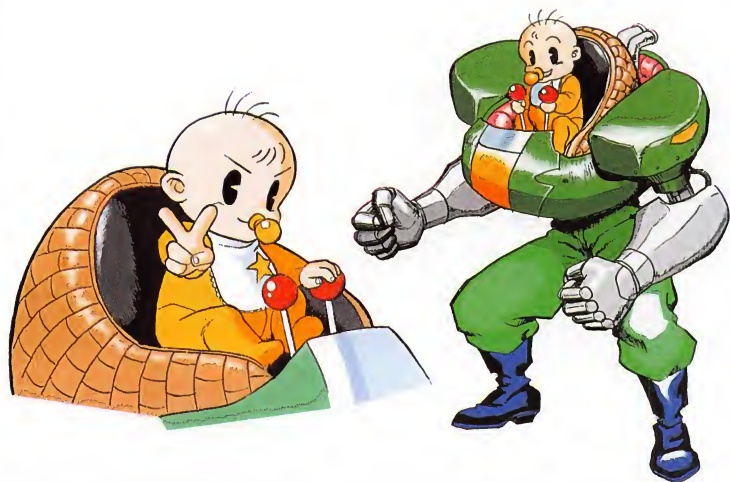
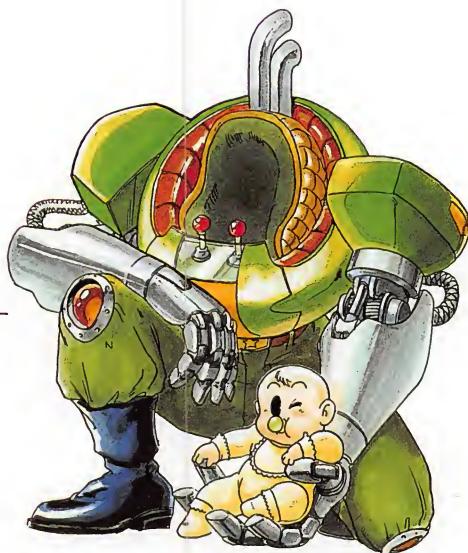
ジェネティ



キャプテン・コマンドー



フーバー







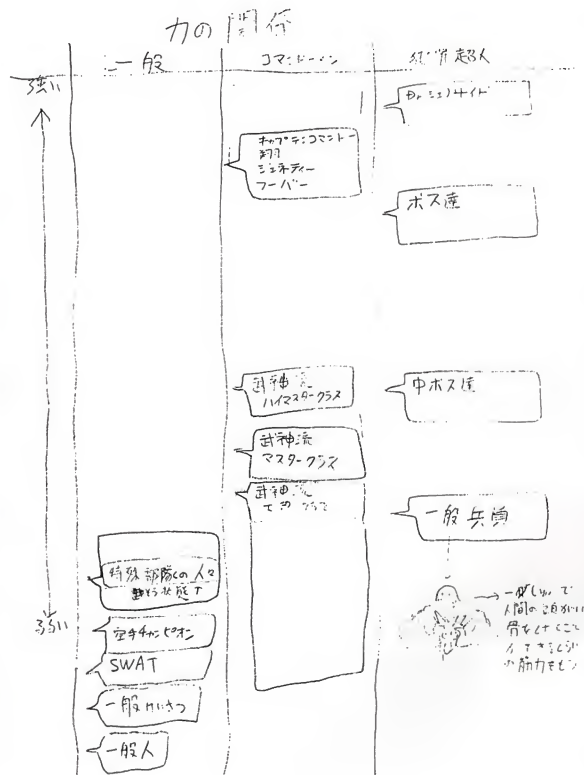
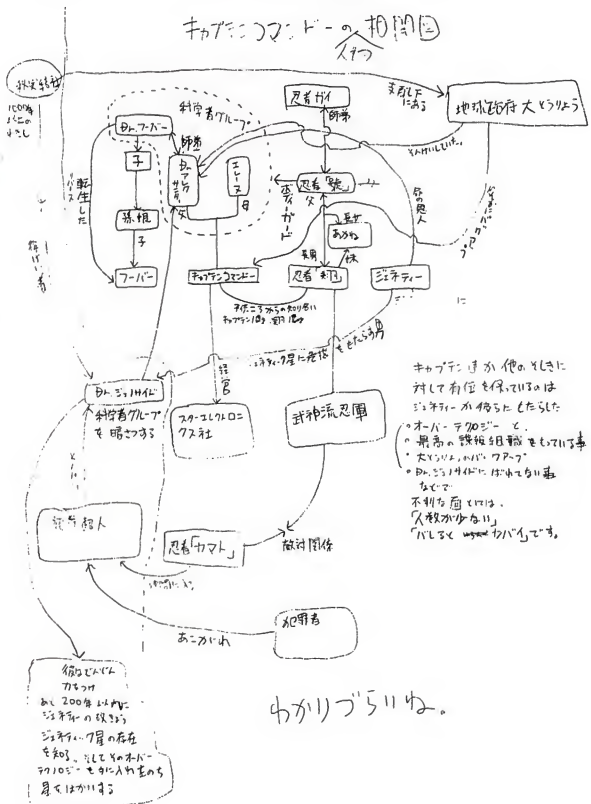
翔



キャロル(敵キャラ)

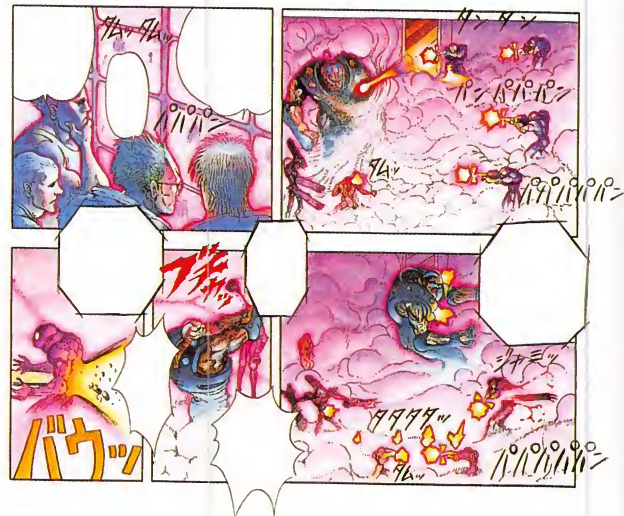
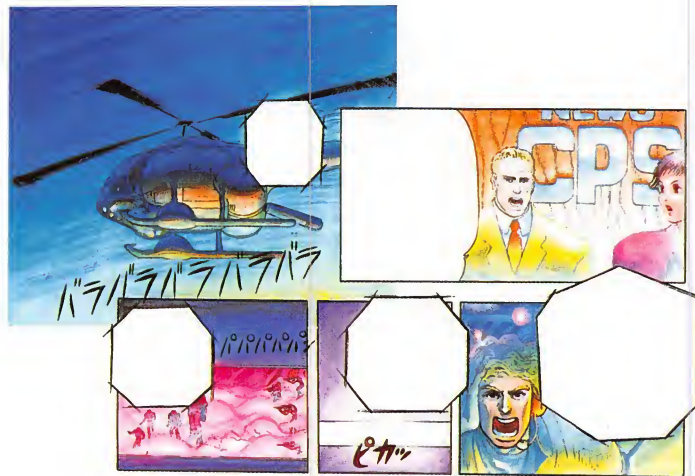
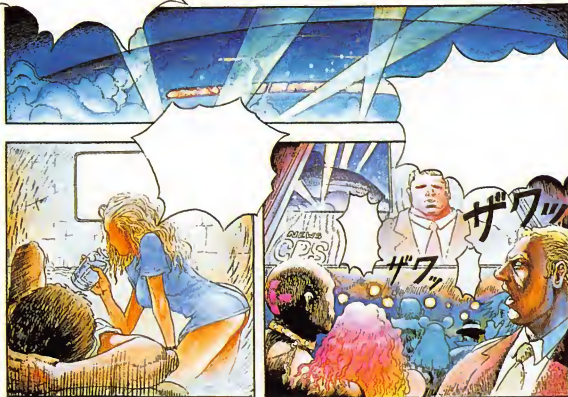
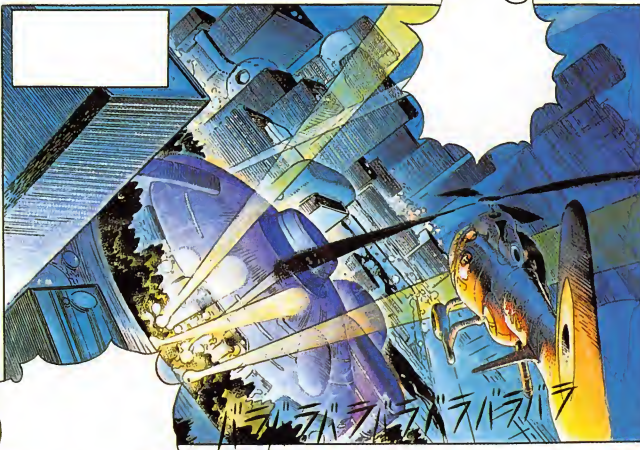


## キャプテンコマンダー世界観設定





キャプテンコマンドー未公開マンガ

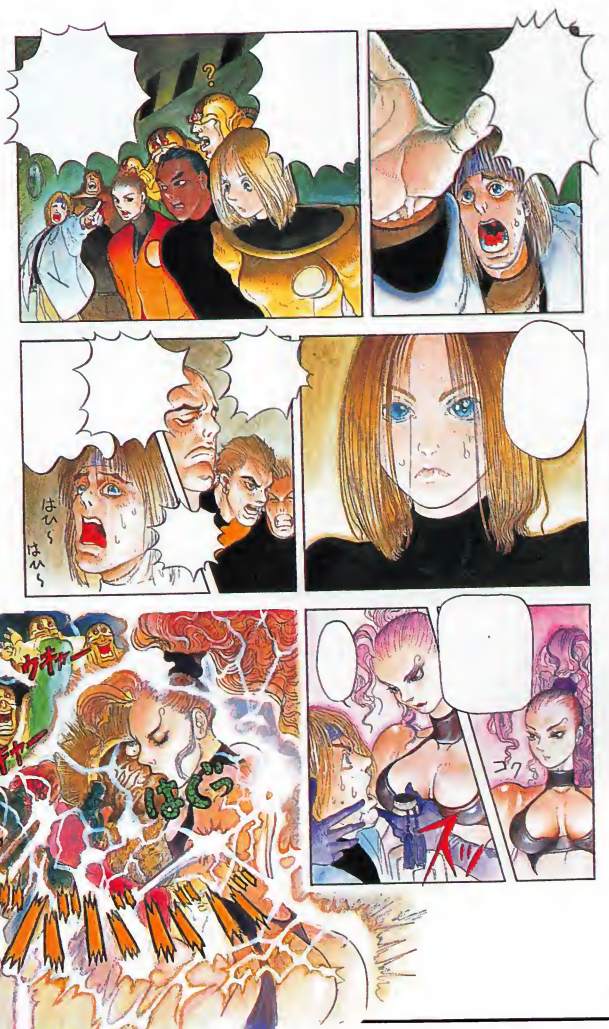






キャプテンコマンドーマンガのこと  
マンガなんかまじめに描いたことないのに、  
「かけますよ」とか言って、やってみたらか  
けませんでした。  
会社中にバカが広まった一件でした。  
(AKIMAN)

※セリフに関してはカプコンサイドにも資料が現存しないため削除させて  
いただきました。





## キャプテンコマンドー ポスター用メインイラスト



構図的には、何のへんてつもありませんが、タッチは「まんが的要素」と「立体」と「厚塗り」を融合させようと、脳みそを使ってみたつもりです。昔っから「キャプテンフューチャー」や「レンズマン」にはまってい

たので等身大スベオヒーローをやれたのは「幸せ」の一言につきます。

ああ もう一回やりたいねえ。(AKIMAN)





イングランドに伝わるアーサー王伝説をモチーフに作られた、横スクロールアクションゲーム。

敵の攻撃を防ぐガードシステム、経験値を取り入れたパワーアップが特徴。



ナイツ・オブ・ザ・ラウンド 横スクロールアクション 1992年1月発売

覚えにくいタイトルですが「円卓の騎士」という意味です。

一応、「騎士道」をテーマにしたゲームなので、どちらかというと筆でベタベタ描くほうがイメージ的には合っていると思うのですが、どういうわけかオールエアブラシです。

エアブラシで描くイラストは、本人ですらどういう感じで仕上がるのかわかりません。この絵も、完成するまで不安と期待でいっぱい、最後のマスキングをはがした時に「あー、こういう絵なのカー」と、無責任に思っていました。(SHOEI)

## ナイツ・オブ・ザ・ラウンド ポスター用メインイラスト



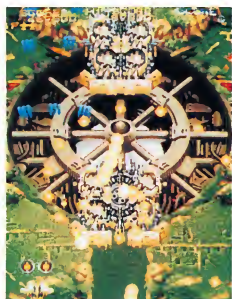


# VARTH

## OPERATION THUNDER STORM

多彩なパワーアップと隠れキャラと女性キャラの読めない名前が話題を呼んだ縦スクロールシューティング。

2タイプのオプションと、時間と共に蓄積されていくボンバーが目新しい。



バース 縦スクロールシューティング  
1992年7月発売



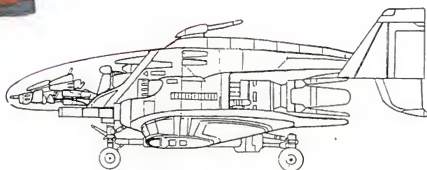
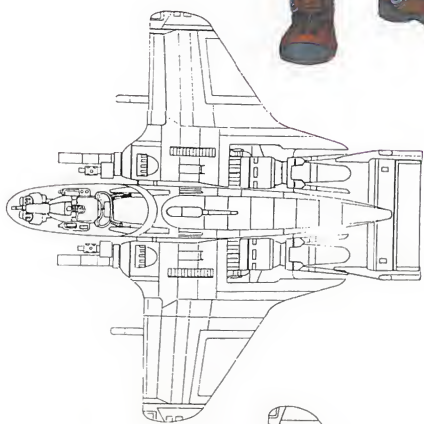
フュレリィ・カーニハン

これが、正式にデザインチームに来てからの初仕事です。画面に出ないキャラのため、自由にデザインさせてもらい、とても楽しんで描いたからか、つたないながらも今でも嫌いな絵ではありません。

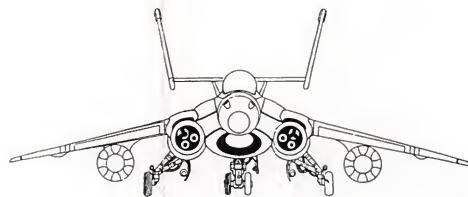
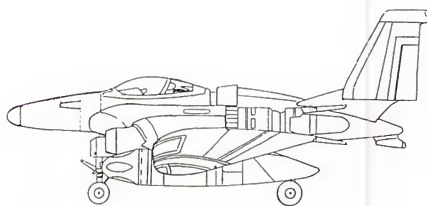
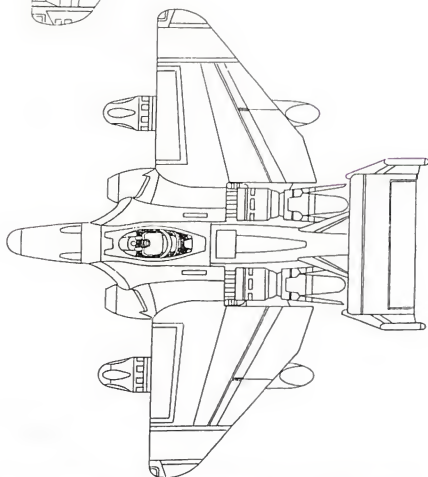
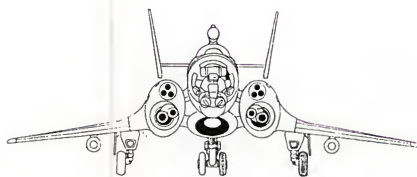
リキテックス初体験で、いろいろと実験してみたのを覚えています。(西村キヌ)



カスパー・ルブラン



バース自機  
三面図





## バース ポスター用メインイラスト



ストⅡダッシュとほぼ同時期に下絵を描きました。バースに登場するメカやキャラはどこかレトロっぽいデザインなので、キャンバスにジェッツとセピア系の絵の具を混ぜて下地を塗って描きました。全体的にアンティー

ク調にしてみたかったのです。

ところで、この絵には惑星バースが描かれているのですが、カプコンのポスターってやたら星が多いと思いませんか？（SHOEI）



# QUIZ & DRAGONS

CAPCOM QUIZ GAME  
TM

ファンタジー世界をモチーフにしたクイズゲーム。戦士、アマゾネス、日本の心ニンジャ、魔法使いの中から一人を選び、多彩なステージを知力を尽くして踏破していくのだ。



クイズ&ドラゴンズ クイズ  
1994年9月発売

こちらは原稿にならなかったバージョン。こちらのほうがキャラの表情などはいきいきしているものの、タイトルがはいると今一つまとまりに欠けるため没。私はメインクラスの絵の場合はこうやってある程度イメージが固まるまでコピー用紙にマーカーで塗った物にリキテックスで試し塗りをしますが、当然べこべこになります。が、印刷には普通出さないので問題はない。サイズはB4。(SEN-SEI)



© CAPCOM 1994 ALL RIGHTS RESERVED.

メインイラストラフ



## クイズ&amp;ドラゴンズ 用メインイラスト



時間はそれほどかけられなかったのですが、好きなように描けたので楽しめました。カブコンは青系のイラストが多いのでたまには赤系もいいだろうと思い描いてみたのですが、印刷でちょっときつくてしまい、印刷の仕

上がりを用意するのは難しいと痛感。ドラゴンが尻尾しか描かれていないのは、全体や顔を描いてしまうと大きさがでないため。ポスター用だったらまた話は変わってくるのですが、A4チラシ用なので。画面端のネズミ(?)

がお気に入り。B4パネルにM-1ブロックを水張り。マーカーで軽色を付けてリキテックスで着色。(SENSEI)



## バトルサーキット

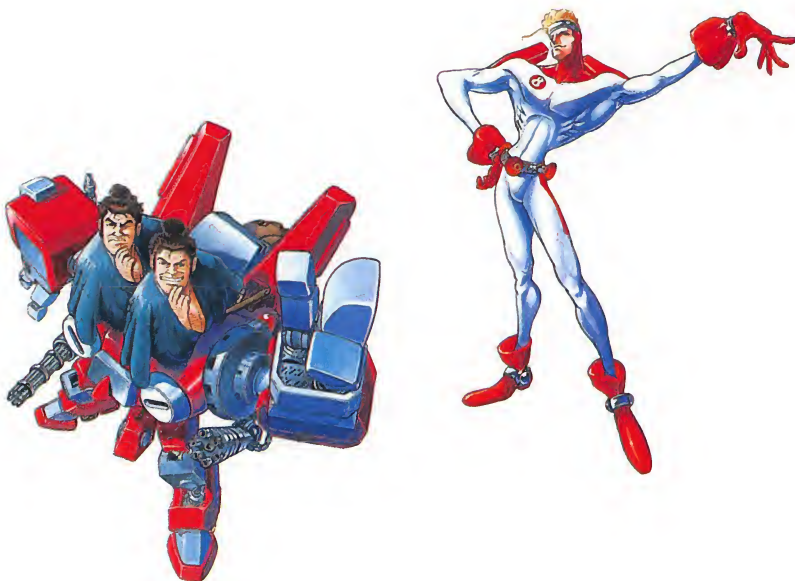
未発売作品

メインビジュアル



まだしても幻のゲーム。(おかげで私が担当すると当たらない嫌なジグズがまことしやかに語られるようになって、閉口) ころころになると少しは慣れてきて、何を血迷ったかF20号のキャンバスを自分で張りました。トンテンカンと張るのはとても気持ちが良いも

のです。今見るとやたら大きい。キャラクターがとても魅力的だったので張りきったのですが、調子に乗ってそこいらじゅう光らせすぎてしまいました。F20キャンバスにジェットソとローシェーナを混ぜたもので地塗り。リキテックス。(SENSEI)



キャラ単体

初めてリキテックスを使って塗ったものだったので、やり方が分からず、失敗しまくってすい分と時間がかかった絵です。が、決して報われることはありませんでした。今見ると、やはりまだ構図や線に思い切りが足りないように思います。確かこれも除夜の鐘を聞きながら塗っていたような気が…。(ショウ)





群雄割拠する戦国時代、そこには知力をもってして全国に覇を唱えんとする、インテリ戦国武将たちがいた！

ストレスのたまらないジャンセリ、多彩なイベントが国盗りに華を添える。



クイズ殿様の野望2  
1995年1月発売

## ポスター用メインビジュアル



それぞれの戦国武将が一目で区別できるように特徴をつけて描き分ける、という点と、彩色をマーカーでしたので、なるべくムラなく、マーカーを感じさせないような塗りになるように、という点に注意して描きました。しかし、絵面のインパクトを重視して描いたので、一部、あまり顔を見かけない武将については、多少、わかりにくくなってしまいました。(シヨウ)



武田信玄



島津義之



伊達政宗



徳川家康



毛利元就



長宗我部元親



上杉謙信



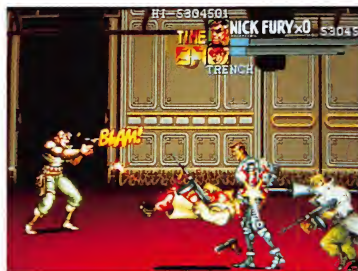
織田信長



appear in the colors shown.

# THE PUNISHER

妻を殺され、復讐の鬼と化したフランク・キャッスルと秘密組織シールドの伊達男、ニック・フューリーがこの世の悪に正義の鉄槌を下しまくる世紀末横スクロール格闘アクション。



パニッシャー 横スクロール格闘アクション  
1993年5月発売



ガードロイド



ボーンブレイカー



パニッシャー(フランク・キャッスル)



ボス  
キングピン



ニック・フューリー



メインイラストラフ



ブッシュワッカー



スカリー

なにぶん初めてということもあって、構図の組み立てからなにか正に暗中模索。さらに、アメコミにも慣れていないためにパニッパに陥りました。分かりにくいのですが、バックのガラスの割れたあとがドクロマークになっているというのがこのラフの主旨。(SENSEI)





## パニッシャー ポスター用メインイラスト



初めて手がけたメインイラストですが、単体イラストのほうが全く描けずに時間を食ってしまい、とにかく時間がありませんでした。そのため遂に広告の締め切りに間に合わず、多くの方にご迷惑をおかけしてしまいました。

そういうわけで見るのがつらいのですが、当時はこれが精いっぱい。ポスターではブルーノたちギャングの陰もレイアウトの都合上カットされていたし……B3ボードにケント紙を水張り。リキテックス。(SENSEI)

パニッシャー：

The Punisher and the distinctive likeness (es) thereof are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission.  
© 1993 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.  
© 1993 CAPCOM Co., Ltd. All Rights Reserved.  
This video game is produced under License from the Marvel Entertainment Group, Inc.



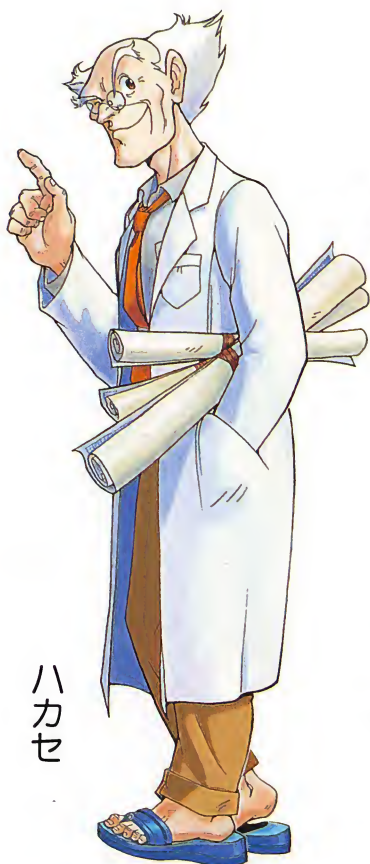


自機に付いてるアームをうまく使いこなして進む横スクロールシューティング。さまざまなアイデアが盛り込まれていたが、残念ながらあまり出まわず、幻の作品である。

アルティメットエコロジー シューティング 1993年



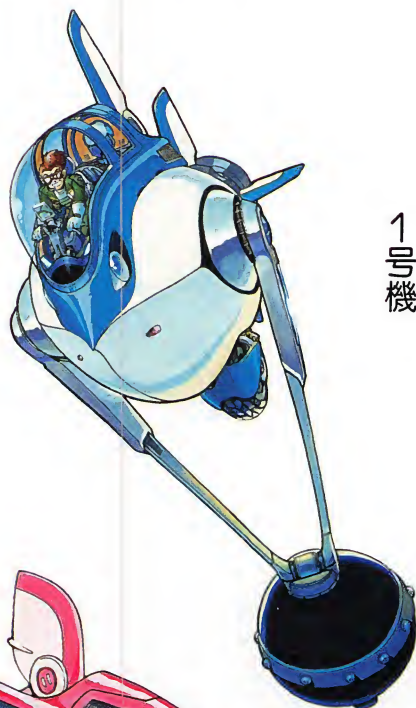
ネナ



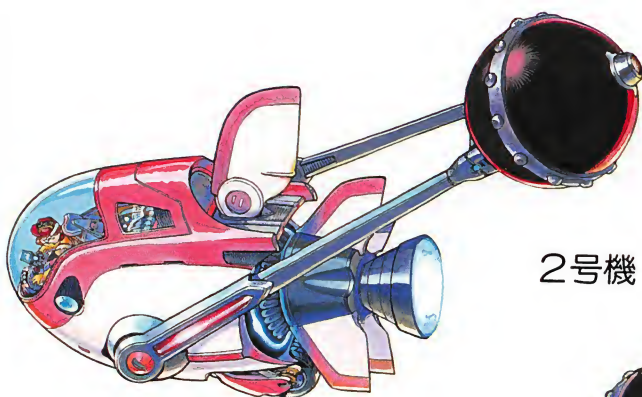
ハカセ



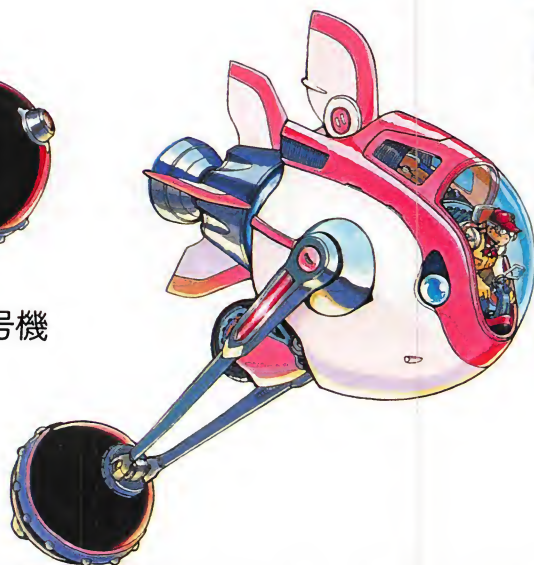
アイス



1号機



2号機





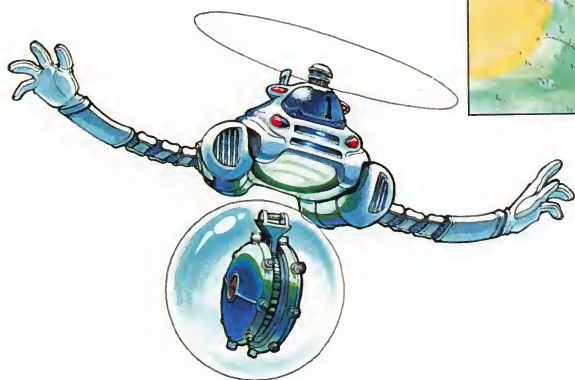
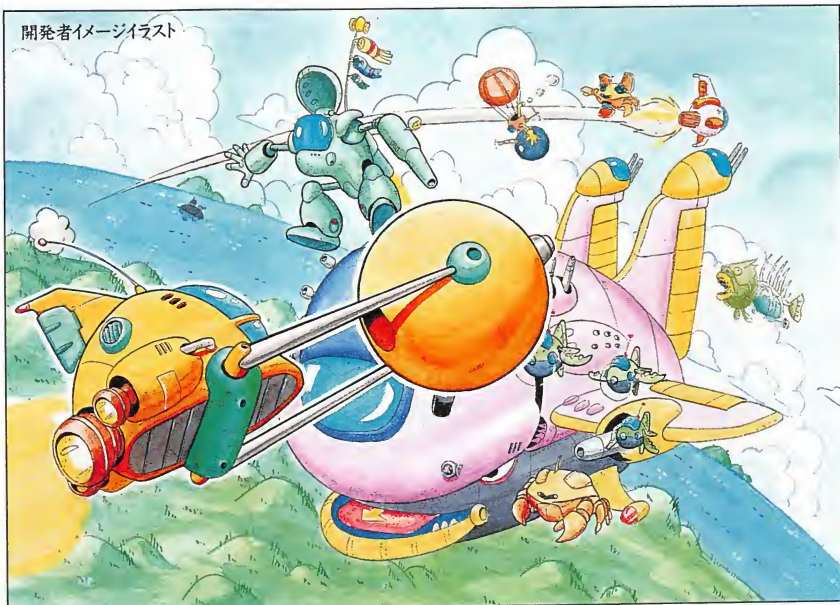


敵ボス ゴヨーク

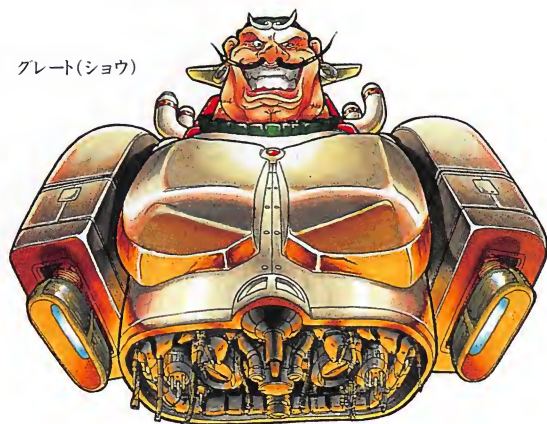
最初セル画にしようという話もあったのですが、描き直しが効かないのとやり慣れないので、いつものM-1ブロックに軽くマーカーで着色後、リキテックスでベタ塗りをするという邪道まっしぐらの絵。(こんな事するのは私だけ) 結果オーライなのでこれでいいのだ。自機とパイロットに関しては自分でデザインしたので思い入れもあります。ゴ YORKのブルマー(?)とハカセのつけかけが気に入る。ネナはちょっと大人すぎたような気がします。サイズはそれぞれB4。

(SENSEI)

開発者イメージイラスト



超巨大ロボ  
ゴ YORK ザ グレート(ショウ)



エンディング挿入





## アルティメットエコロジー メインイラスト



幻のゲーム。この絵を描くに当たり、環境破壊関係の資料を読んだのですがかなり気落ちしてしまい、とてもポップな絵を描く気になれなかったので、少しでも希望がもてるような構図に組み立てたつもりです。そう、空はまだ青いのだ。よく間違われるのですが、人物も背景も描いたのは私です。ちょっとタ

ッチが違いすぎましたかねえ？構図のポイントは2本の煙突。絵の背景になっていて、これがないとただのゴチャゴチャした絵になるのが分かると思う。一見写実、実は構成という変則構図。B2中目ケントボード。リキテックス。あんなぜこんな所にガードロイドの残骸が… (SENSEI)



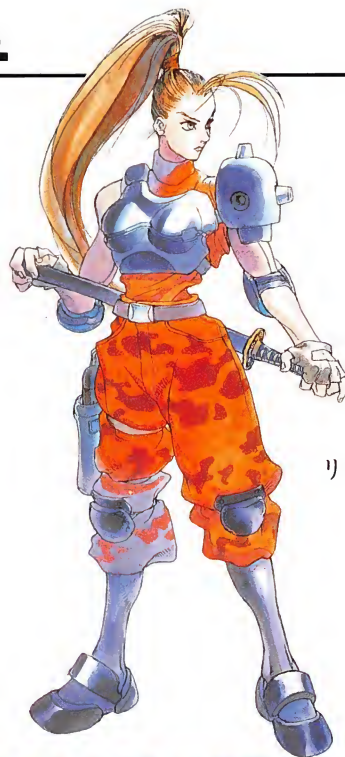


ユニバーサル映画の2大クリーチャー、エイリアンとプレデターが大活躍する傑作横スクロールアクション。

ガンシステム、追い打ちなど、軽快な操作性が生むアクションは必見。



エイリアンVSプレデター 格闘アクション  
1994年5月発売



リン・クロサワ

これは版權物なので、版權元にチェックしてもらって、OKをもらわなければ絵は描けません。

何も文句を言われなかったのでメダタシメダシというわけで描き始めたのですが、いまいち上手くいかなくて締め切りギリギリまでかかってしまいました。最後のほうはもうどうでもよくなって早く寝たかったので全然仕上がってないです。

仕事は余裕をもってしようと思いましたがすいません。(BENGUS)

エイリアンVSプレデターポスター用メインイラスト







近未来アメコミが横スクロールアクションに。メス・オブラドビッチ以下3名が恐竜保護に大活躍。

ゲーム中、キャデラックスにて敵を跳ね飛ばしていくシーンは豪快痛快。



キャデラックス 横スクロールアクション  
1993年4月発売



ムスタファ・カイロ

版權もので、しかも原作がうまいので、その絵を切ったり貼ったりして作り上げたものをトレースしました(「最小の手間で最大の効果を」が合い言葉です)。敵キャラに関しては、絵がないのでこちらで起こしました。メスの全身と、カラーリングすべてはSENSE I 氏の手によるものです。(西村キヌ)



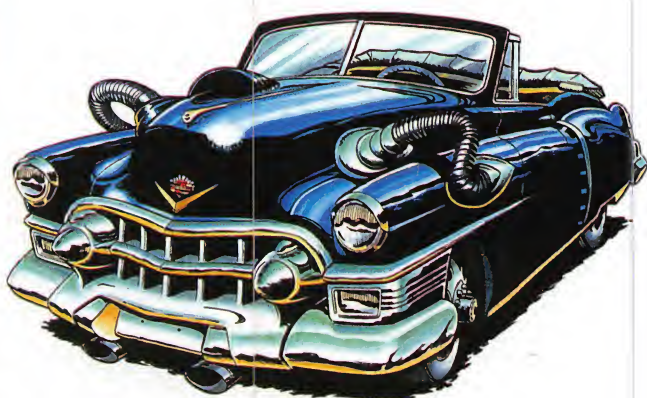
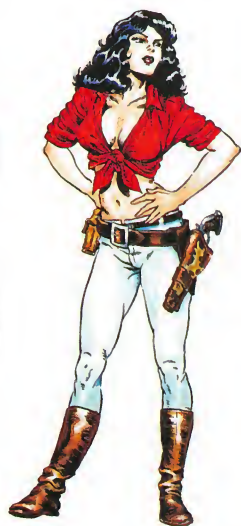
メス・オブラドビッチ



ジャック・テンレック



ハンナ・ダンディー







キャデラックス 恐竜新世界  
 © 1993, Mark Schultz © CAPCOM 1993, Co., Ltd.  
 Cadillacs & Dinosaurs; Cadillac, Cadillac script, Cadillac crest design  
 "V" design, various automobile body style designs, are trademarks of  
 General Motors Corporation used under license.  
 Official Licensed Product of the Cadillac Motor Car division, General  
 Motors Corporation, represented by DMB & B Licensing Group, Bloomfield  
 Hills, MI 48303.  
 All illustrations are used under permission of Kitchen Sink Merchandising, Inc.

原作のアメコミからいいカットを数点集めてレイアウトし、ところどころ描き足して上からペンで仕上げています。サイズはA4ぐらいで、コビックというアルコール系のマーカーで彩色しました。(SHOE I)

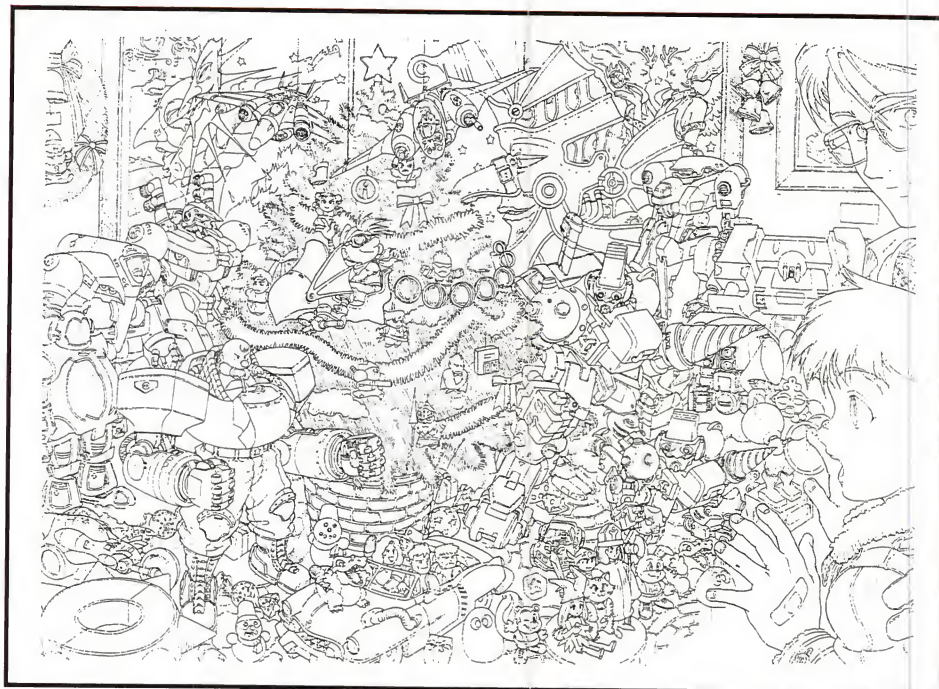


## 描きおろし



「クリスマス为主题に、一つこしらえてみよう。」とのこと。となればやはりおもちゃ屋のショーケースでいくしかない。で、張りきって休日に取材にデパートに行ったのですが、意外にショーケースを飾りたてているおもちゃ屋は無いもの。しかたがないので空想で描くことにしたのですが、マイナー系が中心になるのはもはや私の性か。オレンジのインクで軽く下塗りしてリキテックスで仕上げた。下塗りをすると全体のイメージを統一することができるせいか、私としてはかなり薄塗り。手前の親子はカプコンのキャラではなくお客様。さて私の絵は子どもたちにひとさじの夢を見せることができるだろうか？そんなことを考えながら今日も筆を握っている。サイズはB4。(SENSEI)

## 下絵





## ゲームセンター告知用イラスト



確かこれは配属されて初めてちゃんと絵の具を使って描いた絵。リキテックス自体をまともに使ったのもこれが初めてだが、似せようとこれっぽっちも考えてないところがイカス。好きに描かせてもらったので、そうなるやっぱりワンダー3のキャラが絵の中にいる。原始肉もうまそうだ。この絵は心の底から楽しんで描いた記憶がある。良い悪いは別にして、気に入っている一枚（仕事としては良くない）。

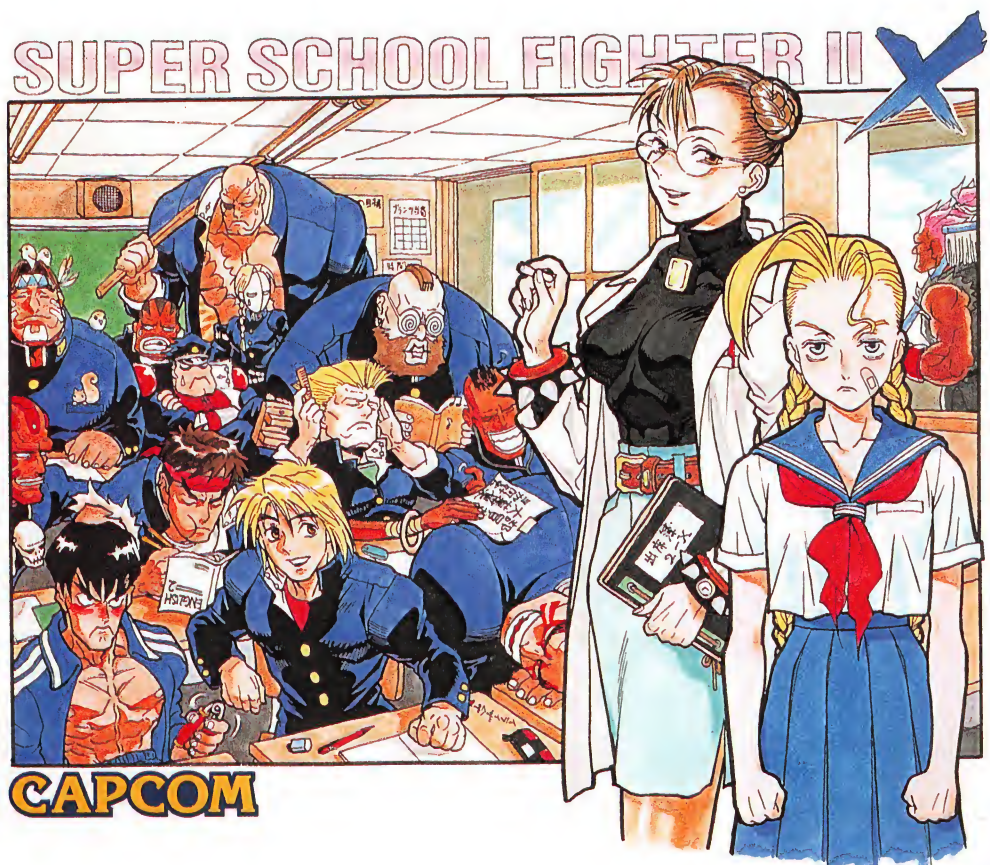
カプコン直営のゲームセンター用の新作入荷告知のために描き起こしたのですが、気が付いたら未使用。サイズはB4（SENSEI）

「なんか工業高校みたい（女の子がいないから）」などと言われました。「こんな学校はヤダ」と思わせるような絵を描こうと思っただので一応は成功か…。「転校生のキャミィちゃんです。みんな仲良くしてあげてね」という感じです。

あと、いちばんゲームをしてくれるであろう注・高校生の人たちに、「がんばれ！」という思いをこめて、「スーパースクールファイター（キミたちのことだよ!）」とつけました。

でも、裏タイトルは「地獄の学び舎」です。（西村キヌ）

## ゲームストカレンダー用イラスト





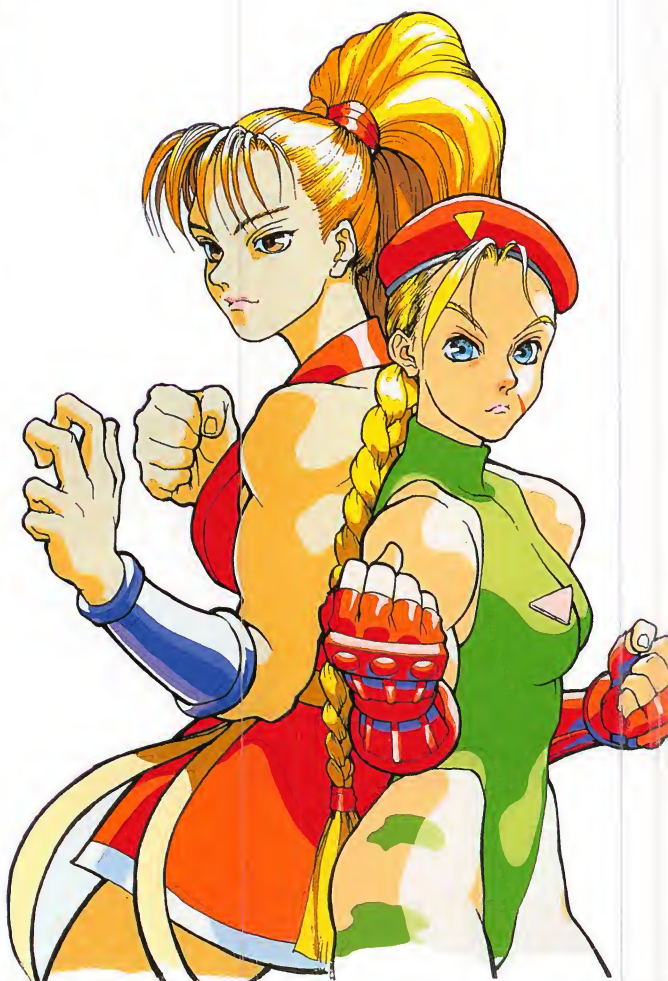
## クラブ Capcom 表紙イラスト

表紙(3点)

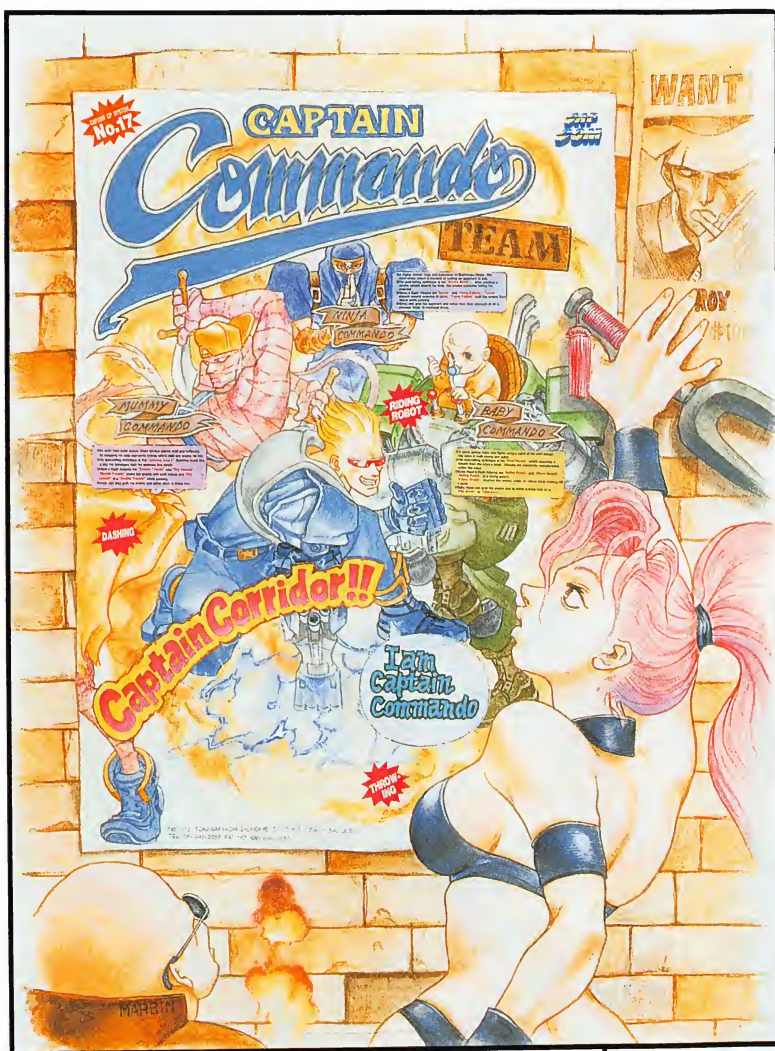
テーマは「二人いてなんか楽しそう」でしようか。

春麗とロックマンは、自分でベロ(アニメショップ)までアニメカラーを買いに行き自分で塗りましたが、あとの2枚は他の方に塗っていただきましたすいません。

(BENGUS)







## クラブカプコン用イラスト

### キャプテンコマンドー

マービンとキャロルは気に入ってます。  
「キャロルの胸あて間違えちゃった」と、ローマ字で入ってます。(BENGUS)

### ファイナルファイト

まん中の下の方に「Final Fight」と入ってますが、掲載時には見事に切れてました。(BENGUS)







▲ザ・キング・オブ・ドラゴンズ



◀虎への道

なにをかくそうキンドラは私が始めてイラストを描いたゲームなのです。入社して間もなく「モンスターの絵をかかぬか」と打診があり、そのときは何も考えずただうれしがって描いたのですが、本当に昔は何も考えてなかった（今も）のでその絵はぜひ忘れてしまいたい。しかし同時にやはり思い出深く、クラブパソコンにイラストを、というときに、真っ先にキンドラをやりたいと申し出たのでした。

でも力むあまり詰め込みすぎて、さらに誌面ではこの上に文字が入り、もっとハンザツに!! カラーインクに初挑戦も蛍光色が入って色がうまくでなかったりとなかなか多難な絵でしたが、やるだけやった……という感じでもう許しちゃえ!←しかし機会があればリターンマッチを希望します。(西村キヌ)

セルに背景を別に描いて重ねてあります。色を入れる前は、どう見てもただのぬり絵でした。よく見ると、塔の字が間違っていたりして、ほほえましいですね。この絵を描く為に、資料として虎への道の基板を出していたので、しばらくの間は、部屋の誰かが虎への道にハマっていました。やり出すと止まらないし、いくらやっても終わってくれないんです、このゲーム。(シヨウ)

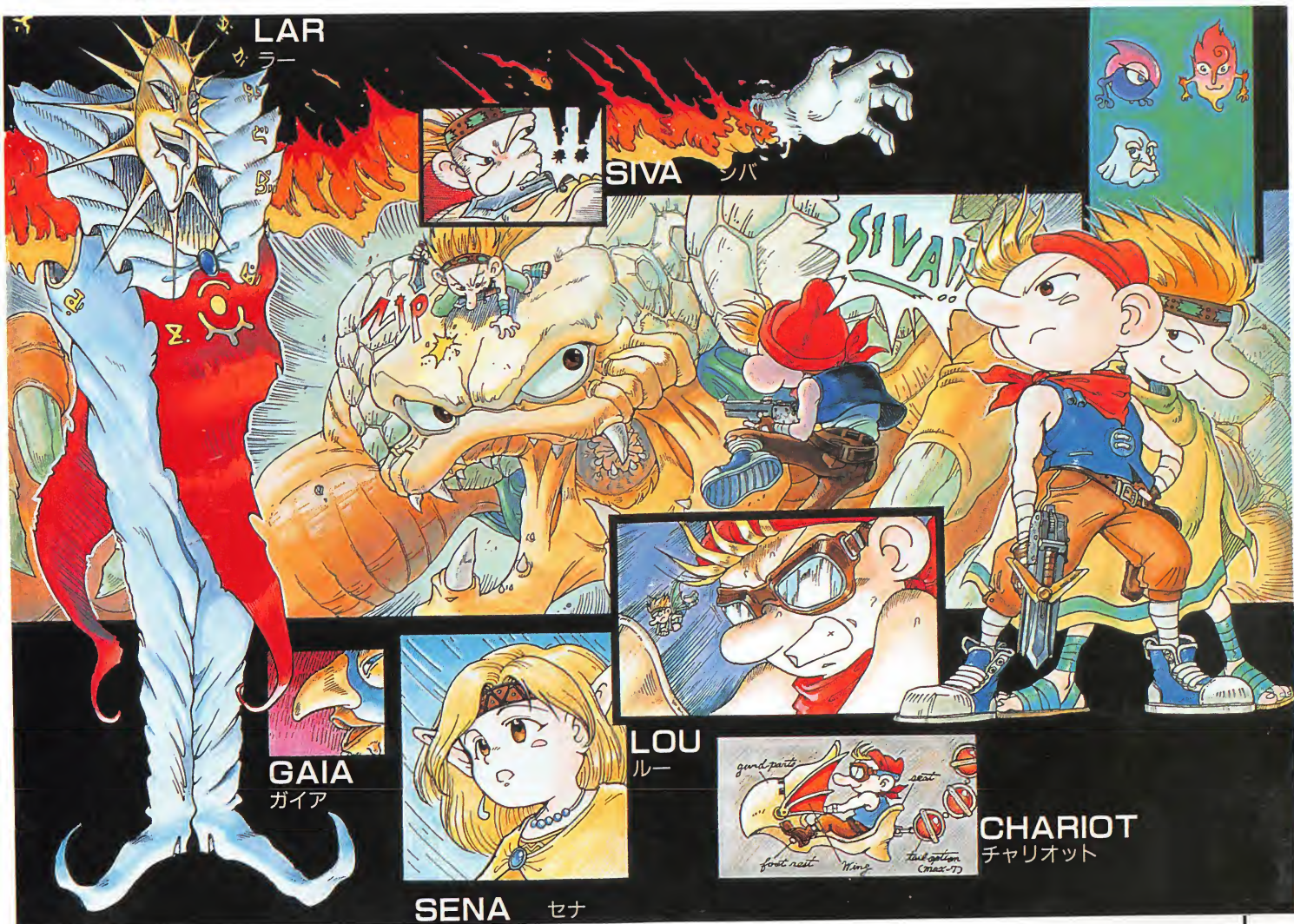


## クラブカプコン用イラスト

ロストワールド▶



これは「CLUBCAPCOM」というPR雑誌に描き下ろしたものだ。ワンダー3はカプコンで一番好きなゲーム。この絵が描きたくて会社に入ったようなものだから私は幸福者だ。しかし印刷は最悪で頭を抱え込んだ。時期的にパニッシャーと重なった為にそれほど手も入れられず、ちょっと心残り。(下手だし...) それでもこの絵が載った次の号にこの絵をまねて描いてくれたお子さんがいて、(投稿ハガキ)とても嬉しかった。模倣は最大の賞賛である。A3ケントにリキテックス。一部マーカー、色鉛筆。(SENSEI)



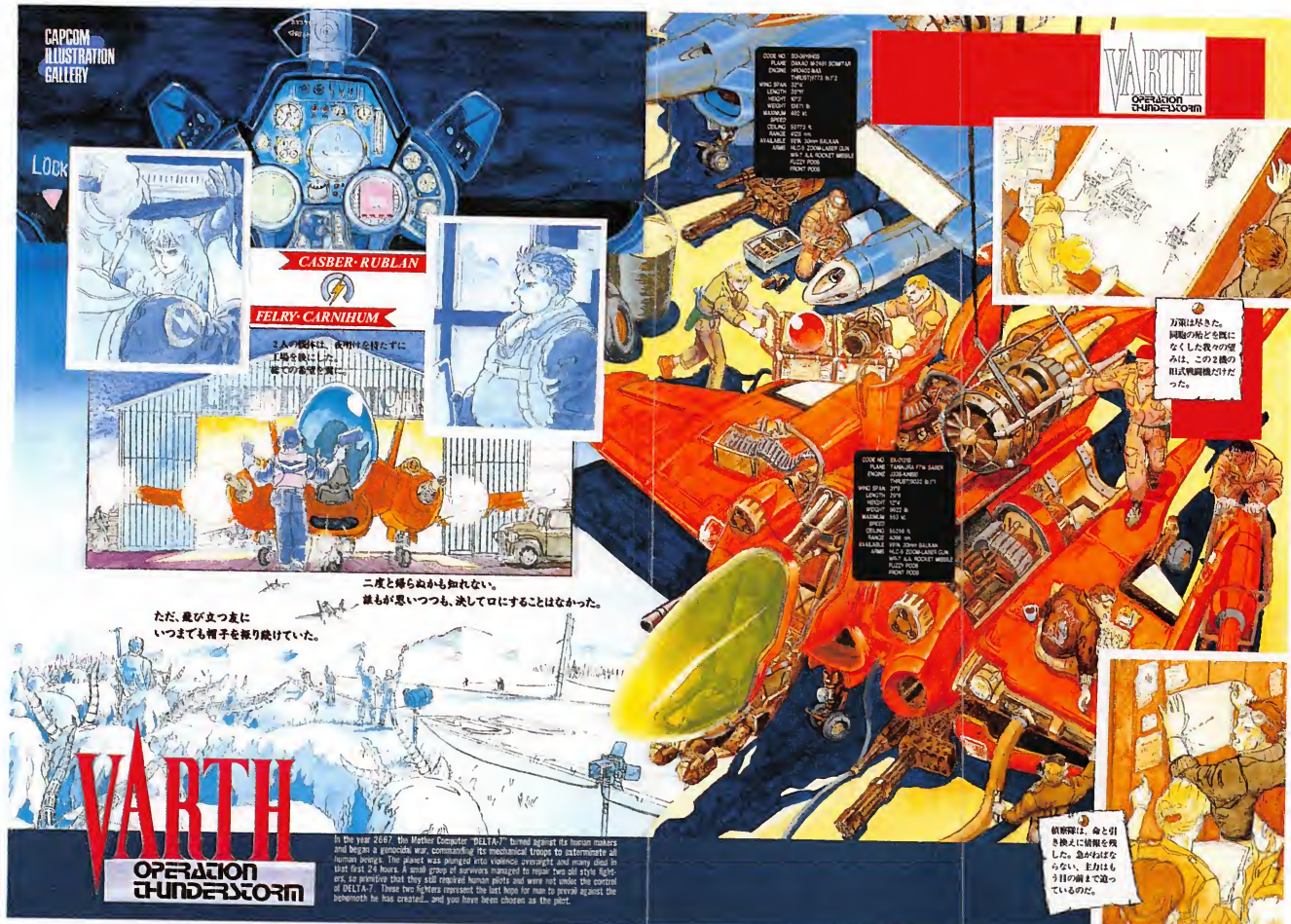
▲ルースターズ&amp;チャリオット





本人が企画して描いた割に、中途半端な感じになってしまいました。そのせいもあってか、“クラブカブコン”は3号で休刊となり、シリーズも数点で終わってしまいました。  
(SHOEI)

### ◀ ストライダー飛竜



### ▲ パース

されず、同僚にムリヤリ2P側に入ってもらい、何とか終えた、という事があり、その思いをこの絵に結実！……しきれなかったようです。つたない作品で、見ると切ないです。(シヨウ)



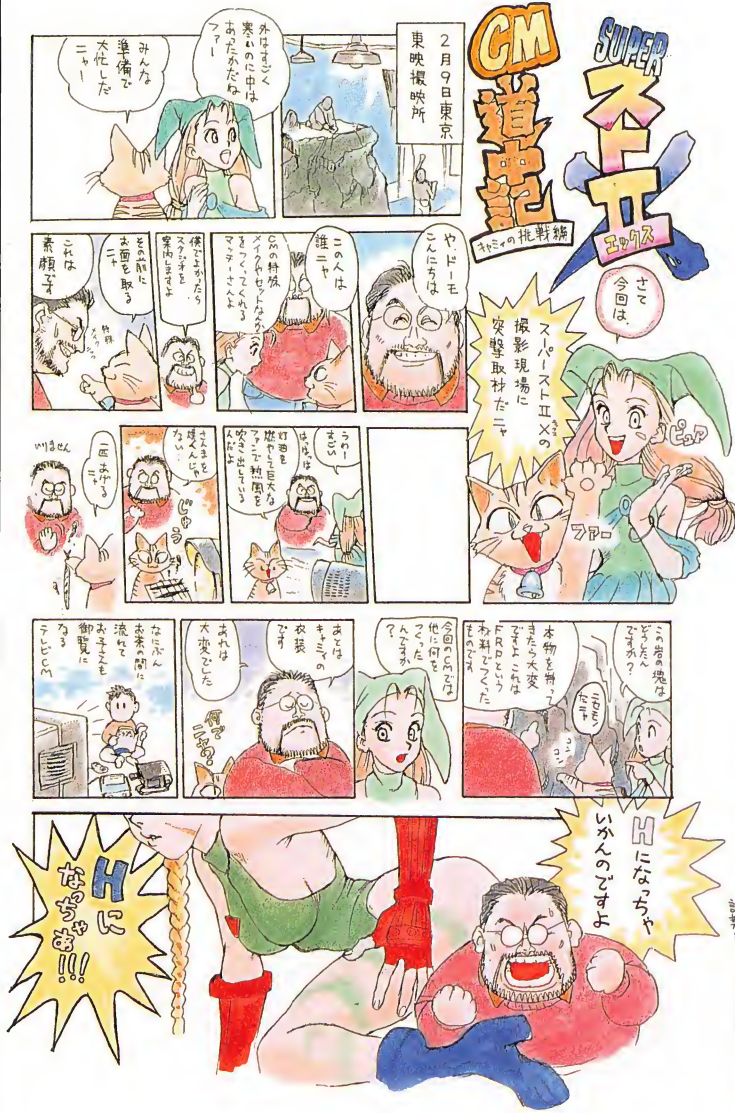
カプコンギャル集合



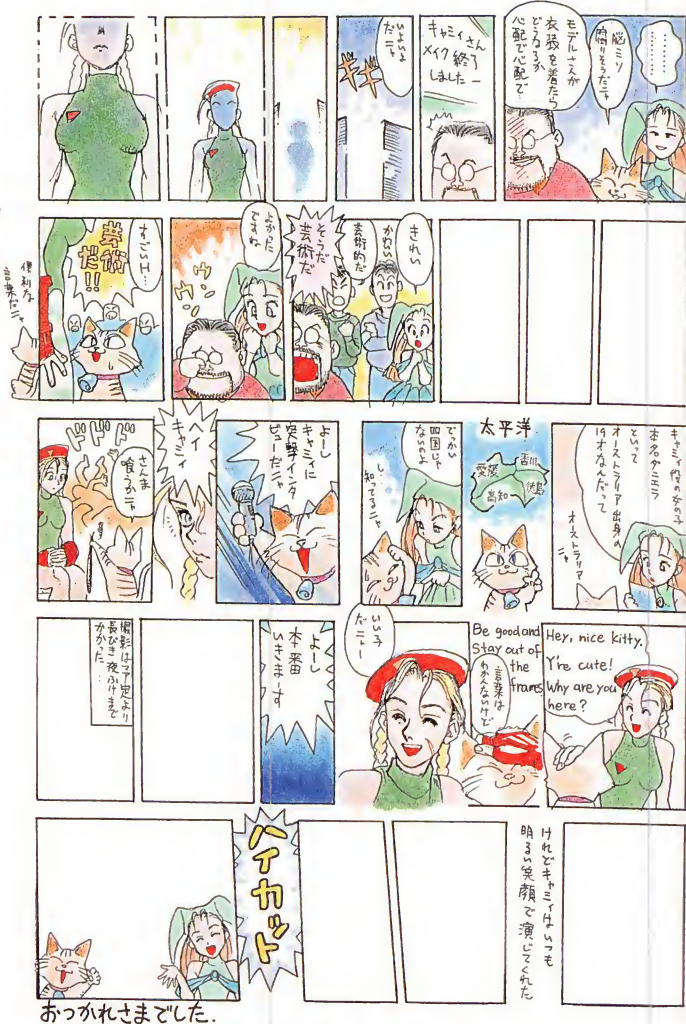
景品ノート用のイラストなのですが、タイミングが良かったみたいで載せてもらえました。普通だったら絶対描けないものを描けて楽しかったです。(BENGUS)



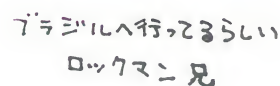
カプコンマンガ1  
クラブカプコン2号掲載  
1994年春



スーパーストIIのスーパーファミコン  
マーシャルの撮影レポート。白コ  
マになっている所は掲載時撮影風  
景のスナップ写真が入っていた。





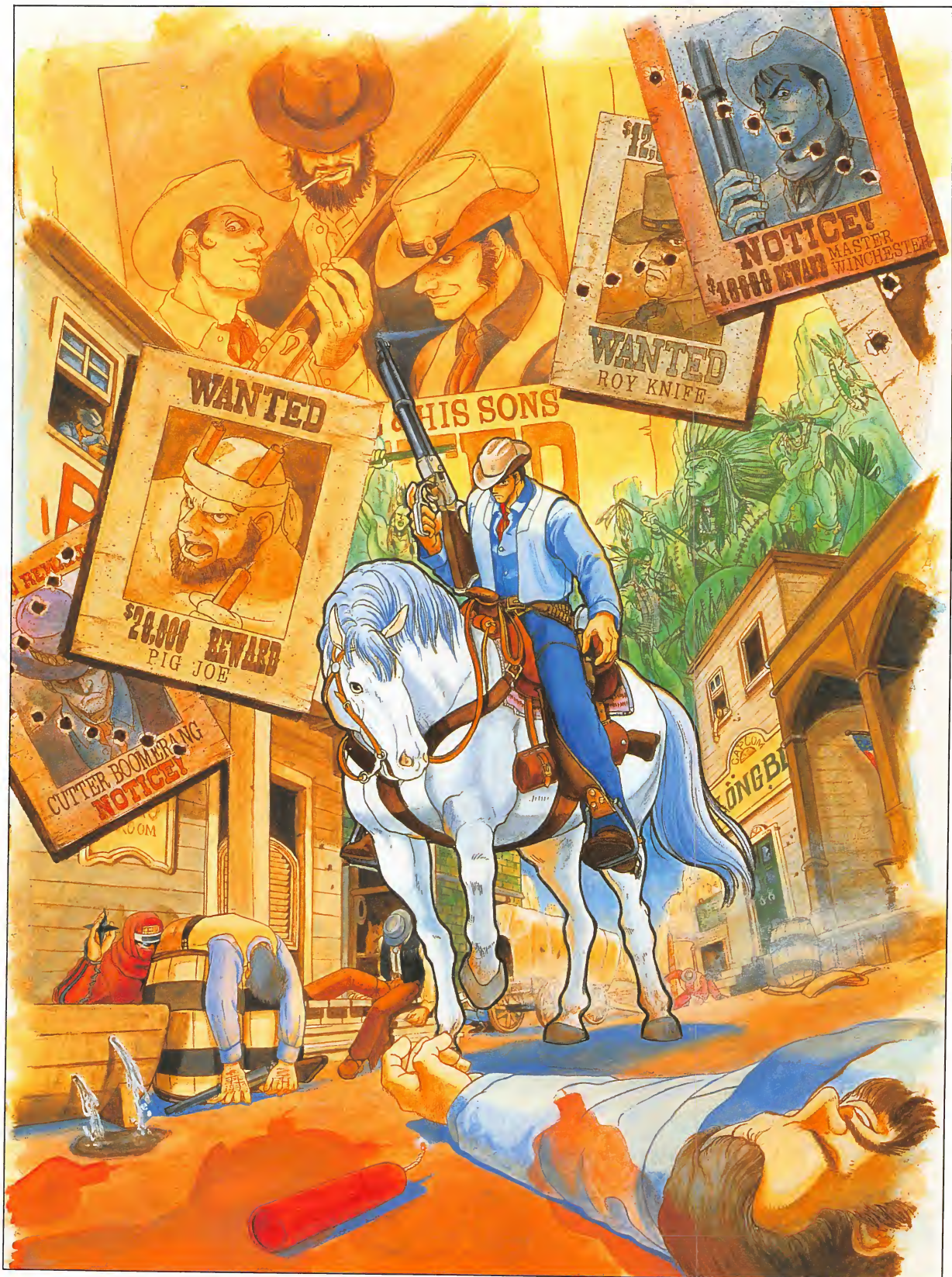


123



ガンスモーク クラブカプコン用

1985年11月発売





## 愛読者プレゼント

1. カプコンデザイナー色紙



西村キヌさん、SENSEIさん、BENGUSさんの直筆色紙を各1名に

2. デザイン室福袋



デザイン室の皆さんからのプレゼントがつまった福袋。中は秘密。10名

3. ビデオ よみがえる藤原京  
下でも紹介したビデオアニメを10名様に。

平成8年2月5日消印有効

4. ストZERO設定資料集  
カプコンさんが製作した非売品の資料集だ。



P128のハガキで応募してください。

## ストリートファイター II

よみがえる藤原京

劇場用、TVと次々にアニメ化されるストIIだが、実はもう一つ、ストIIのアニメが存在する。それがこの「よみがえる藤原京」である。

これは、95年春(3月29日～5月21日)に奈良で開かれたロマンシア藤原京というテーマ博にカプコンがブースを出展、そこで上映されたもの。完全オリジナル作品だ。細かい部分はインタビュー記事などにゆずるが、その作画レベルは結構高い。内容的にはリュウ、ケン、本田、春麗の4人が695年の藤原京にタイムスリップ、さまざまな見聞をするというもの。一種の学習マンガ系の内容である。

ただし、この作品のキャラクターデザインの段階でカプコンデザイン室が参加しているため、いわゆるカプコンイラストに非常にイメージに近い。その設定画はモノクロページに掲載した。スタッフは以下の通り。

- 製作総指揮 辻本憲三
- 製作 CAPCOM
- プロデューサー 坂井昭夫 朴谷直治
- アニメーション製作 スタジオびえろ
- 作画監督 都留稔幸
- 演出 横山広行
- 監督・脚本 鳥海永行





1

## アイディアを出す



パターンの違うラフの内から良さそうな奴を選んで下絵作成。

左は全員が『せいろ蒸し』される物でサウナみたいでいいと思ったがSHOEI氏の“せいろ蒸しは死ぬ”との見解からすみやかに中央の『プレゼント』に決定。

2

## 原画を描く



下絵をトレースして原画をおこす。この際、細部の加筆修正、版權の都合によるキャラの差替えを行い。“手が死ぬ”と半泣きになりながら完成。左はマーカーで塗った着彩イメージ。

## Making of Cover Illustration

## 表紙イラストの

3

## 着彩を始める



ケント紙にコピーして水張りして塗るが失敗し急遽変更。普通にコピーした物をボードに貼り即着彩開始。今回は軽い感じにしたいカラーインクを主体に複数の画材を使っている。

各キャラの資料を見ながら、細部も注意深く塗る事によって存在感が出る。コマンドーの微妙な青の塗りわけもそうだが、やはり極力手を抜かず塗りたいものだ。

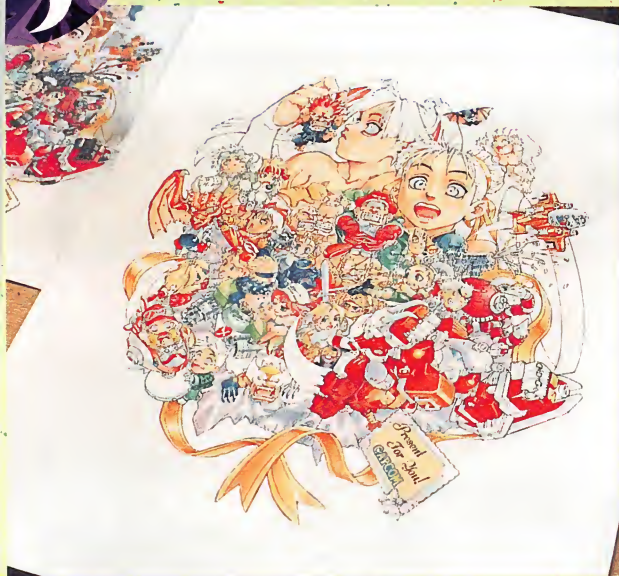
4

## 細部にこだわる





## 5 気分がダレる



青、緑系をほぼ塗り終えた所。完全部分仕上げ型の自分にとって一番中途半端に見えてダレてしまう段階。そんな時は一度寝ると気分転換となり、「けっこういいかも」と思える様になる。(締め切りも迫りそんな事は言ってもらえなくなるのだ) フェリシアは着彩手順を別に撮影することとなり一休み。

## 6 暗色を入れる



前面のキャラに茶色・黒の順に入れる。だいぶ画面が引き締まって見えるようになった。今回は画面を重くしたくなかったので強い黒は入れないようにしている。

## 7 筆塗り一応完了



全体に色が入った状態。背景の箱等は前面のキャラ達を引き立てるため、余計な模様を入れないようにした。この後色鉛筆で色を落ち着かせる。

# 出来るまで

## 8 完成



色鉛筆の処理後、カラーインクで薄くなった線を描き起こし、ハイライトを入れて遂に完成。ハイライトも場合によって(金属の鈍い光沢は色鉛筆、目は透明水彩の重ね等)画材を変えたりと、どの手順でも「こだわり」を持って塗るほうがいい絵が出来るハズだ。

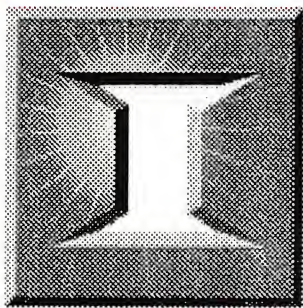
## 9 完成原稿と使用した画材



最初はアクリル絵の具しか使ってなかったので、すっかりいつもの塗り方を忘れてしまったらしい。いい画材を使ったからいい絵が描けるわけではないことをすっかり証明してしまった感じだがとりあえずは締め切りに何とか間に合って万々歳。







# ILLUSTRATIONS

## これがカプコン・イラストレーターズの人達だ

ゲームスト どうもはじめまして。えーとまずはどこらへんからインタビューをすすめましょう？

SHOEI まずは自己紹介から始めましょうか？とりあえず私がカプコンのデザイン室の責任者をしてますSHOEIです。

西村キヌ えー、バース、ストIIダッシュ、パワードギア、サイバーボッツなどを担当した西村キヌです。デザイン室ではSHOEIさんについて2番目にメンバーとなりました。

SENSEI えー、パニッシャー、アルティメットエコロジー、パワードギア、サイバーボッツ、クイズ&ドラゴンズなどを担当したSENSEIです。

SHOEI えーっと、彼が3番目のメンバーになるのかな。

ゲームスト そのペンネームの由来はどんな？

SENSEI ええと、以前1年だけ本当に教師だったんですよ（笑）。非常勤講師をやっていました。べつに人よりえらいという意味でセンセイと呼ばれているわけじゃないんです。

BENGUS エーっと…、何をいったらいいんですかねえ（笑）。とりあえずスーパーストリートファイターIIから入りました。D&Dのデモ画面やエイリアンvsプレデター、ヴァンパイアシリーズ、ストZEROなどがお主な担当です。

SHOEI 主に中心となってイラストを担当してもらっているのがこの3人なんです。このほかにもいろいろ手伝ったりしてもらっているスタッフをいれると全部で12人ぐらいのスタッフでやっています。

この3人はイラストだけでなく、ゲーム開発段階でキャラクターデザインもしたりするメンバーなんです。ゲームの企画担当からのまれば、キャラクターデザインなどもあることがあります。

## 最初は西村さんから

ゲームスト では、西村さんから順番にいくつかの質問をさせていたいただきたいのですが。まずここに入ろうと思ったきっかけなどをうかがいたいのですが？

西村キヌ 私自身はあまりゲームと

が知らなかったんですよ。ただ弟が好きで、一緒にゲームセンターとかに行ってみて、印象にのこったのがマジックソードなどの一連のカプコンゲームだったんです。で、きれいなグラフィックだし、イラストもうまいなーと思って。当時短大で日本画を専攻していたんですが、入社試験をうけてみたら受かってしまって。もう2月だったし、だめかと思ったんですけど、本当に運良くというかな…。入ってからは、マッスルボマーのラッキーコルトを7割方くらいつくって（あとはザラゾフとつかいかわしだった）、そのあとこちらに來たんです。

SHOEI 最初デザイン室って一人でやってたんですよ。ところがだんだん仕事が増えてきて、さすがにつらくなりまして彼女を引き抜いたんです。人員増強の一環として。

で、いろいろ物色して比較的新人で引きぬいちゃってもあまりまわりに迷惑のかからない人ということで彼女に声をかけまして。

それまでは、企画担当やドット絵の担当者にその場その場でイラストとかは描いてもらっていたんです。でもさすがに普通の仕事をしながらやるというのはしんどくて、ちゃんとシステムを立てようと思ったんです。

ゲームスト それでは西村キヌさんの初担当イラストは？

西村キヌ えーと、バースですね。実際にゲームに登場しないキャラのイラストです（笑）。一応キャラクターもいたほうがいいとSHOEIさんがいわれて。その次がダッシュです。

SHOEI あれ実はゲーム発売後に描いたんですよ。だから発売当初のパンフやゲームストの記事には載ってないでしょう。

ゲームスト あれは読者の間でも人気の高いイラストですね。

西村キヌ ありがとうございます。昔の絵なんて、はずかしいなあ…。

ゲームスト パワードギアやサイバーボッツはキャラクターのほうのイラストを？

西村キヌ そうです。メカに関しては開発のキャラマン（グラフィック担当者）の人がデザインを起こし、SENSEI氏がトレースしてイラストに仕上げました。

ゲームスト 画材なんかはどのよう

に選ばれますか？

西村キヌ 大抵キテックスがメインです。私は、もともと日本画をやっていたんで透明水彩なんかのほうになじみがあって…。

とりあえず重厚な厚みが欲しいなというときはキテックスで、逆にカラっとした感じがほしいという場合はマーカーなんかを使ったりもします。コピックというアルコール系のマーカーで。

ゲームスト 好きな画材みたいのがありますか？

西村キヌ そのコピックマーカーなんかは使いやすいですね。最近はカラーインクなども使います。サイバーボッツなどはカラーインクでしか描けません。エンビツで描いておいて、それをコピーしたものに彩色してゆくんす。

ゲームスト 紙なんかはどんなものを？

西村キヌ エンビツ画なんかの場合は市販の漫画原稿用紙がちょうどいいサイズなので使いますね。あるいはその辺にあるコピー用紙を使っちゃったり（笑）。マーカーでぬる場合はカラーコピー用紙に原画をコピーしてそこに直接色を塗ってます。カラーインクやりキテックスなどの紙の水びりが必要なものはそれなりに厚手の紙にしますが。マーメイドなどの表面のザラザラした紙はあまり使用しませんね。ケント紙とかが多いですね。

ゲームスト 紙のサイズなどはどのくらいなんでしょう？

西村キヌ あんまり大きなものではないですね。最大でもA3ぐらいで、単体イラストなどはB5からA4ぐらいですね。細かい作業はいりやらないです。大きい絵だと塗る所が広くてつらいので。（笑）

ゲームスト この仕事をしていておもしろいところ、ってどんなところでしょう？

西村キヌ おもしろいと同時につらいところなんです自分よりうまい人の作品とかをみて刺激をうけたりしながら、自分の絵が段々レベルアップしてゆくことかな。やっぱり以前描いた絵とかを見てうーわなんて絵を描いてたんだ私は！とか思うんですよ。自分に足りないこととかも見えてきて。それが、あるとき自分のビジョンに近い作品なんかができたりすると、その瞬間は「もしかし

## INTERVIEW

いったいあの人たちは何をしているんだらうって社内では言われてました（笑）

1995年9月18日私は大阪の地に立っていた。無論、ついにそのベルをめぐりカプコンデザイン室へのインタビューのためである。その日大阪は快晴だった。



て天才!」とか思ったりして(笑)。ま、1週間ぐらいするとまたウワーとか思ったりするんですけど。

**ゲームスト** 自分の描いた絵を後から見るのってやなものですか？

**西村キヌ** そのときに最大の力で描いていたものならそうでもないです。そうでない場合はそれはありますね。

**ゲームスト** 絵を描くときに資料とかは見ますか？

**西村キヌ** 見るほうですね。写真系の資料がほとんどです。人のイラストとかはあまり見ませんね。

**ゲームスト** 好きな漫画家イラストレーターはいますか？

**西村キヌ** ウィザードリーなどを描いている末弥純さんですね。ゲームイラストというのを意識しはじめたのはあそこらへんからです。その次にウチのAKIMANさん。

あとサイバーボッツのときに荒木飛呂彦さんにはまってきました。ほかには、作品として島本和彦さんとかも好きです。

**ゲームスト** イラストとかは子供のころから描かれていたんですか？

**西村キヌ** そうですね。大きくなったら絵を描く仕事をしたいと心密かに思っていました(笑)。お話がつくれないのでマンガ家はムリだし、じゃあ何？といわれると…やっぱり今の仕事は天職なのかなあ？

**ゲームスト** いままで描かれたなかで気に入っているものとかはありますか？

**西村キヌ** サイバーボッツですかね。それもゲーム中のデモなどが好きですね。あのころはもう完全にきれてましたから(笑)。やるだけやって、なにも思ひのこすことはありません。あとは、クラブカプコンに描いたキング・オブ・ドラゴンズの絵ですね。あれは、クラブカプコンというカプコンの広報誌で描いたもので、オフィシャルの広報用イラストとはまた別の感じで描きましたので、いま思うと楽しかったです。

## 次はSENSEIさんだ

**ゲームスト** では次にSENSEIさん。

**SENSEI** はい。

**ゲームスト** デビュー作は何ですか？

**SENSEI** メインイラストとしてはパニッシャーのポスターが最初ですね。締切ギリギリまで描いていたんですが、いま提出しないというところまできちゃって泣く泣く出したんです。

**ゲームスト** パニッシャーはアメリカのマーヴルコミックスが原作ですよ。そこらへんで原作のイメージに近づけるのに苦労されましたか？

**SENSEI** いやもう全然だめで。

勘弁してください(笑)。描けないですね、あれは。

**ゲームスト** 好きな漫画家さんとかイラストレーターさんとかはいますか？

**SENSEI** いろいろいますね。うまければ一通り見えます。どちらかというと、あっさりしたものより緻密にガーッと描き込まれたものが好きですね。特に好きな人を一人か二人あげろ、といわれるとちょっと厳しいですね。

**ゲームスト** 絵はやはりずっと描いてらしたんですか？

**SENSEI** ええ。子供のころから親が買ってきてくれた高価な図鑑にクレヨンで怪獣の絵とかを描いてました。親も絵を描く人だったのでそこらへんは寛容でして(笑)。

**ゲームスト** カプコンに入られたきっかけみたいなものはありますか？

**SENSEI** えー、ここにくる前は中学の非常勤講師なんかをしてたんですが、そこの生徒がよくゲームの話をするんですよ。それで一回ゲームセンターにいってみたんです。そこでチャリオットというゲームの雲のボスを見て、すげえ！って思いました。それで正規の教師になれるかどうかとも保証はないし、一応一般企業も受けておくか、と思ってカプコンに履歴書とかを送ったら、面接にこいと電話がありまして。が、実は教員採用のほうも、受かってしまってたんです。でも、こちらにきて後悔はしてません。

**ゲームスト** カプコンに入られる前に入られた後で印象とか変わりましたか？

**SENSEI** まずおどろいたのが、なんでも社内ですべてやってしまってる、という点ですね。外部のデザイナーやイラストレーターに発注してるのかと思ったら、SHOEIさんはタイトルのロゴつくってるし、AKIMANさんはイラスト描いてるし。デザイン室という存在も知らなかったし。まあちょうど私が入社したぐらいから動きはじめてたんですが、研修後ここに配属になりました。

**SHOEI** 新卒でいきなり入ってきたのは彼が最初ですね。以後毎年とってますが、みんなゲーム会社にこんな部署があるとは思ってないらしくて、社内を見て回ったときなんかデザイン室を見ると、なんか変ってるし手書きで絵描いてますし、おもしろそうだな、いうことで配属を希望する子が結構いますね。ただ毎年1人入れられれば良いほうです。

**ゲームスト** 比較的人気の高い部署なんですか？

**SHOEI** そうらしいです。なにしてるかわからんし、怪しいですし

(笑)。

**ゲームスト** なるほど。では本題にもどらせていただいて、よく使用する画材とかはありますか？

**SENSEI** 僕の場合、ポスターなどのメインビジュアルが多いので、メインはリキテックスですね。紙はケントボードなどがメインです。やたら部屋にあるもんですから(笑)。サイズは締切までの時間で決めますね(笑)。だいたいB2からB4ぐらいですね。あまり小さいと精密描写が苦手なもので。

**ゲームスト** 画材などは？

**SENSEI** メインはリキテックスですね。透明水彩や油絵用ではクサカベの色合いなんかが好きですね。まあ、会社に入ってからあまり使ってませんが。

**ゲームスト** 資料とかはどんな？

**SENSEI** サイバーボッツのバックの地球なんかはNASAの写真とかを見てます。また、SFっぽいイラストなんかは、ほかのイラストレーターの方の作品とかをジーっと見て、パッと自分の作品を見るんですよ。で、「うわっ下手だ！」と思ったらそこであわてて直すんです。それが別に大丈夫だな、と思ったらそのまま進めます(笑)。

**ゲームスト** この仕事で一番おもしろいところってどこでしょう？

**SENSEI** 形に残るところですかね。ゲームセンターとかに自分の描いたポスターとかはあってあるとうれしくなりますよ。

**ゲームスト** 逆につらいところとかは？



スターも手掛けた。後に、これがきっかけでTVゲーム業界に入ることになる。カプコンでは、4年間キャラクターデザイナーとしてゲーム開発に参加。数々の怪しい作品を世に送り出した。デビュー作は、「虎への道」のザコキャラAその他に「戦場の狼II」のプレイヤー等がある。その中でも一番印象に残っているのは、「ストII」のリュウとケンで、さすがに現在の目で見ればつらいものがあるが、当時はそのパターン数に驚愕したものだ。その後「ストII」(ダッシュ)を最後にキャラクターデザインから足を洗い、入社当時より、タイトルロゴ等のデザインまわりの仕事をしてたのがきっかけで、デザインチーム結成、後にデザイン課としてゲーム開発のサポート、販促物制作、ライセンス商品等、多数の仕事を受け持ち現在に至る。

仕事場では、オ○クやマ○アの人が多いので、自分は一普通人だとずっと思っていたのだが、どうやらまわりは全然そう思っていなかったことに最近気付いた。

「こんなはずじゃなかった…」という失敗を多々繰り返しながら、ほかのデザイナー共々悪戦苦闘する日々が続く。

**SENSEI** うーん、最近は別に。ただ私朝寝坊なんで、たまに遅刻してしまいます。すみません。

## そしてBENGUSさん

**ゲームスト** エーではBENGUSさん。絵を描き始めたのは？

**BENGUS** うーん、子供のころからですね。

**ゲームスト** では絵はずっと描いていらしたんですか？

**BENGUS** いや、そういうわけでもなくて。中学ぐらいまではアニメとかマンガの絵の模写ばかりしてました。でも高校ぐらいになってからはほとんど描いてませんでした。ただ、好きなことは好きだったんで、コンピューター関係の学校にいったんですが就職のさい、挑戦してみるかという感じでカプコンに応募してみたら、受かったの。

**ゲームスト** なるほど。デビュー作は？

**BENGUS** 会社に入って最初にやったのはD&Dのこわせるテーブルとイスを作りました。その後にキャラセレクトやデモの人物とかしました。

エイリアンvsプレデターまではゲームのほうのグラフィックをやったんですよ。スーパーストIIのイラストやるんでこっちに連れて来られました。

**西村キヌ** 人買いに売られるようにして(笑)。

**ゲームスト** 好きな漫画家さんとかイラストレーターさんとかはいますか？

**BENGUS** うーん、漫画家では永井豪さんとかですね。あとさくらももこさんとか。

**西村キヌ** なぜに、さくらももこな

## SHOEI

デザイン専門学校卒業後、デザインスタジオ、フリーイラストレーターを経て86年(株)カプコンに入社。

デザインスタジオでは、家電メーカーのショールームでディスプレイを作ったり、お菓子のパッケージ等をデザインし、フリー時代には、某大手ゲーム会社のポスターも手掛けた。後に、これがきっかけでTVゲーム業界に入ることになる。カプコンでは、4年間キャラクターデザイナーとしてゲーム開発に参加。数々の怪しい作品を世に送り出した。デビュー作は、「虎への道」のザコキャラAその他に「戦場の狼II」のプレイヤー等がある。その中でも一番印象に残っているのは、「ストII」のリュウとケンで、さすがに現在の目で見ればつらいものがあるが、当時はそのパターン数に驚愕したものだ。その後「ストII」(ダッシュ)を最後にキャラクターデザインから足を洗い、入社当時より、タイトルロゴ等のデザインまわりの仕事をしてたのがきっかけで、デザインチーム結成、後にデザイン課としてゲーム開発のサポート、販促物制作、ライセンス商品等、多数の仕事を受け持ち現在に至る。

仕事場では、オ○クやマ○アの人が多いので、自分は一普通人だとずっと思っていたのだが、どうやらまわりは全然そう思っていなかったことに最近気付いた。

「こんなはずじゃなかった…」という失敗を多々繰り返しながら、ほかのデザイナー共々悪戦苦闘する日々が続く。



の(笑)。

**SHOEI** とりあえず、一世を風靡したものが好きなんだよね(笑)。

**ゲームスト** カプコンに応募しようと思われたきっかけみたいのは？

**BENGUS** うーん、なんでカプコンにしようと思ったのかは忘れちゃいましたね。まあ以前からゲームストなんかでカプコンの開発者イラストを見ていてうまいなあ、と思ってましたし。

**ゲームスト** ゲームストは読んでましたんですか？

**BENGUS** ええ、けっこう古くから。

**ゲームスト** どうもありがとうごさいます(笑)。カプコンに入る前と入られた後では印象は変わりましたか？

**BENGUS** コンシューマーの開発とアーケードの開発が結構はなれた場所にあるんですよ。こんなに離れ

てていいのになって。そんなような感じです。

**ゲームスト** なるほど。

**BENGUS** 仕事の的には思ったほどきつくないというか。一応社会人だから、もっときちっとしなくてはいいかなと思ってたんですが。

**ゲームスト** 画材なんかはどんな？

**BENGUS** やっぱリキテックス、マーカー系が多いですね。紙なんかは、やっぱりコピー用紙とか(笑)。

**ゲームスト** コピー用紙とかはにじみませんか？

**BENGUS** そうでもないです。

**SENSEI** コビックというマーカーがアルコール系なんのにじまないんです。

**西村キヌ** コピー用紙とかはあまり厚さがないんで、下絵に重ねて上からトレースしたりというのがやりやすいんですよ。

**ゲームスト** いままでの絵のなかで比較的气に入っているものとかはあ



## 西村キヌ

1969年生まれ 性別：女 血液型：A<sup>+</sup>(ダッシュ)

小さいころから本やノートに落書きばかりしていて親が学校に呼び出されたりした。小学一年の図工の評価は「3」。今じゃその落書きで飯喰ってるぜハイ!!

1991年カプコン入社。最初に作ったの

は「マッスルボマー」のラッキーコルト(7割くらい)。その後デザインチームに参加、「バース」のキャラクターが初仕事。以降「ストII」関係、「バードギア」などを経て、最新の仕事は「サイバーボッツ」。

### ◎特徴

字がへた。必殺技として目から殺人光線「みじんこビーム」を発射し、通ったあとにはベンベン草も生えない。そんな彼女にも弱点があり、1日7時間以上眠らないと機能停止してしまうのだ!「誰や勝手なこと書いてんの!!おまえかっ!!」それでは皆さんごきげんよう、さようならーっ!!

### ◎趣味

読書。仕事にあまり関係ないような本をよく読む。だいたい海外ハードボイルド冒険小説と歴史もの。もうひとつは、「ふかづめ」。爪の間に絵の具が入るのがいやなので、よくそうなる。

### ◎好きなマンガ家

荒木飛呂彦(サイバーボッツのとき、自分だけ大流行)、島本和彦、そのほか。うまい人はもちろん、真摯に作品と取り組んでいる人が好きです。(敬称略)

### ◎資料

資料集めは習性になっていて、そのとき描いているものの資料はとりあえず押さえてしまう。だからロボットアニメもプロレスも格闘技も全部資料なのです。うそです。

### ◎BGM

ストIIのときは北斗の拳とかロッキーマンなどの勝負系、サイバーボッツなどはロボットもの、ファンタジー系は民族音楽などを聴きます。だいたいアニメソングがアツくてはまるようで、「くつ、カッコイイ〜!!」などと言ってしまったりしますが、酔いながら描くのはなかなか良いものです。(←はたから見ればバカですが)

### ◎心がけていること

ゲームをやる人は大半が男性ですので、男の子がカッコイイと思うのはどんなときか?ということをつねに意識しつつ、娘としての自分の心になるべくウソをつかずにすむようバランスをとりながら、そのときの自分ができる最高のものを世に出していきたい、と思っています。

### ◎これからの抱負

自分でワクを設けず、いろんな分野のデザインに挑戦したい。そのためには、デザインの正確さとデザイン上でのパンチ力の、両方を身に付けなくては。

「運命と闘い続けるのが人間!!」

「流した汗は嘘をつかない!!」これだーぜー!!

では。

りますか？

**BENGUS** ウーン特にはないですね。みんな気に入ってて、みんな気に入ってない。

**ゲームスト** 資料的なものは見るほうですか？

**BENGUS** わからないことがあったら調べるぐらいですね。資料を見ながら描くほうではないです。

**ゲームスト** この仕事で楽しいところってのはどんなところですか？

**BENGUS** 実際に絵を描いているときが一番楽しいですね。

**ゲームスト** 逆につらいときは？

**BENGUS** 特につらいと感じたことはないです。しいて言えばこのインタビューが入社以来、一番緊張してます。

**ゲームスト** なるほど(笑)。

## 最後にSHOEIさん

**ゲームスト** エーっとではSHOEIさん。好きな漫画家さんやイラストレーターさんはいますか？

**SHOEI** うーん最近絵は描いてなくて。小中学校のころは漫画づけでしただけね。その当時好きだったのは永井豪とか松本零士とかですね。アニメとかも見てましたね。マジンガーZとかヤマトとか。僕はガンダムよりもヤマト世代のほうなんです(笑)。

**西村キヌ** で、サイバーボッツのキャラデザインなんかはSHOEIさんにアドバイスしてもらったんですが、デザイン的にはスーパーロボット系の世界ですね。

**ゲームスト** ドリルとかついてて？

**SHOEI** いいですね、ドリル。大好きですよ。(一同、真剣にうなづく)

**西村キヌ** SHOEIさんの本棚のなくて、ゲッ○ロボのソフビ人形であふれてるし(笑)。

**SHOEI** 最近の新しいゲッター○ボとかはだめですけど。

**ゲームスト** と言いますと？

**SHOEI** 最初マジンガーZというのがあったじゃないですか。あれのエンディングかなんかで内部図解というのが出てくるんですよ。それを見てしびれてしまっていて。それからマジンガーZの内部図解ばかり描いてました。

そのあとでゲッターロボがはじまったんです。で、見てたらこれが変形するじゃないですか。もうすごいインパクト(笑)。しかもいろんな組み合わせがあって。そんな影響もあって、よくアニメのイラストコンテストなんかに応募してましたね。ただ将来、別にイラストで飯くっていいこうとは思ってなくて。

**ゲームスト** じゃあなぜこの道へ進もうと思われたんですか？

**SHOEI** とりあえずデザインの専門学校に行って、デザインスタジオにはいったんです。で、そこがTVゲームの広告関係の仕事をしてまして、私も某ゲーム会社のポスターの仕事をお願いしたんです。それまではインベイダーでさえやったことなかったんですが。

それでゲーム業界というのを知ったんです。あるとき求人誌を見ていたらカプコンの募集が出てたんです。イラストレーターやアニメーターの経験者、またはそういうものに興味のある人募集というのが。それでとりあえず応募してみたんです。

**ゲームスト** 最初からこういうお仕事をされていたのですか？

**SHOEI** 当初はゲームのグラフィックを担当してました。ただ絵を描いたりロゴなどのデザインの仕事もときどきしてました。そういう状態で4年半ぐらい続いて、ちょうどストIIが終わったぐらいですが、ゲームのグラフィックとデザインの仕事を両立させるのはしんどくなってきたんですよ。

それで上司にデザインだけに集中させてくれてたのみまして。で、ナイツ オブ ザ ラウンドあたりでゲームの担当をはずれたんです。その後1年半ぐらい自分一人でタイトルロゴなどのデザインをやってたね。僕は入社後タイトルロゴをずっと担当してまして、サイドアーム以降のタイトルロゴはだいたいやってます。

**ゲームスト** いつのころから人を増やされたのですか？

**SHOEI** ストIIダッシュのときにメインイラストからロゴ、ゲームのグラフィックまで一人で担当することになったんですよ。あのときは正月中もずっと仕事だったんですよ。さすがにきつくて。それで一人増やしてくれてたのんで、西村さんに来てもらったんです。その後はいきなり人が増えました。倍々ってかんじで。一応実際に絵を描く人はAKI MANさんを入れて7人です。ほかはいろいろな事務をしてくれる人とか、パンフレットなどのデザイナーの人ですね。あとアメコミなどの翻訳を担当している人もいます。

こういう形で一つの部署として成立したのは最近でして、それまでは野放しというか、野ざらし状態というか(大笑)。いったいあの人はなにをしてくるんだらうって、社内でもいわれてました(笑)。社員なんだからうけどあんまり表にでてこないし。

**ゲームスト** なるほど、そうですね。



大変だったんですね。

**SHOEI** 部署として部屋をもらったのが3年ぐらい前で、それまでは同じ企画のなかで居候してたんです。開発の部屋の中にちょこんと(笑)。

今でこそデザイン室って社内でも認知されてますけど、当時は本当にあのかたない人達はだれ?って状態でしたから(笑)。本当にちらかって、きたない机で。原画とかもそこに野ざらし状態で。そんなとこの片隅でなんかやってる変な人達という感じで。朝来ると床で寝てるし。非常に怪しいぞって(笑)。

**ゲームスト** ウチとよく似てますねえ。(笑)

**SHOEI** 他の会社はどういうシステムなんだかはよくわからないんですが、うちは、アーケードに関しては基本的にすべてを社内ですべてでやってしまうんです。イラストからポスターのデザイン、ゲームのロゴまで。社内ですらゲーム自体がよくわかってるし、作品そのものにも深く関わりますし。昔からそういう考えかたで。そういう考えがあったからこそ、こういう部署ができたんでしょうね。

**ゲームスト** デザイン面は一通り見てるんですか?

**SHOEI** 何から何まで、ってわけではないんですが、一応絵的な部分には必ず関わるようにしています。あとタイトルロゴ、パンフレット、ゲームのインストカード、イベントなんかで使うスタッフTシャツなんかはウチでやってます。あと、プレイゲーム系の賞品、時計やらぬいぐるみ、ノートなどのデザインやイラストもやってます。

**ゲームスト** 主に使われる画材とかはありますか?

**SHOEI** 最近は絵はあんまりやってないんです。たまにほかのデザイナーの手伝いなんかはしてます。ロゴなどは最近はパソコンのマックを使っています。

それまではリキテックス、アクリルガッシュあたりですか。カラーインクなんかはあまり好きじゃないんです。あとメインにはエアブラシをよく使います。アニメセルを使う場合はアニメショップに材料買ってきて自分でセル画をつくります。

**ゲームスト** ターボのイラストなんかも社内ですらセル画にされていたんですか?

**SHOEI** そうです。好きなんです。ああいう作業が(笑)。いろいろな手法をやるのが好きなんです。で、一度やった手法はもうやらない。毎回イメージがバラバラになってしまいうんですが(笑)。スパII Xとかただの鉛筆画ですけど、あれ、本当にねらってやってるんですよ(笑)。

よく時間がなかったんだらうとかいわれましたが。ほかの部署からは早く清書しろとかいわれましたし(笑)。インパクトがあると思ったんですよ。色が氾濫してる世界だから、逆にモノクロにしたらおもしろいかなあと…。

**ゲームスト** あれ、豪鬼だけ着色されたものがありますね?

**SHOEI** あれは海外のショーで使うということになって、急遽色をつけてもらったんです。

あの鉛筆線だけ、つてのは結構気に入っています。まあ、2度通じるとは思いませんが。ああいうこともできるよ、ということです。

**ゲームスト** 毎回どういうタッチでいくかを決めてから作業に入るんですか?

**SHOEI** そうですね。だいたい担当になったデザイナーと相談してからですね、「今回どういう感じにする?」という風に。

で、とりあえず、いいか悪いかまだわからないけども、今回はこんな方向性でいこうかっていう指針を示してあげるんです。描くほうには、たいてい迷いがあるんですよ。どうやったらいいんだって。それを助けてあげるんです。まあ、口からでまかせ的な部分もありますが(笑)。

**西村キヌ** そうだったのか!!

**SHOEI** まあ、うまくいけばいいんですけどね。毎回毎回芸風がかわるのは社内的には怒られるんですが。

**西村キヌ** 毎回リュウの顔が変わっていわれて。その時の自分で最高の絵を描いているつもりなんです。そのキャラクターの根本的な部分を理解していれば、別に顔が変わったってそれはそのキャラクターの別の一面になると思うんです。

**SHOEI** 難しい問題なんですけどね。

ライセンス的な問題からすると本来はあまり変えないほうがいいんです。

**西村キヌ** 毎回同じでもあきられてしまうじゃないですか。意識的に毎回芸風をかえるようにしています。

**SHOEI** まあ、毎回中途半端な技術レベルのまま次にいってしまう、という欠点もありますが。ストIIなんかもここまで長いシリーズになるとは思ってなかったし(笑)。

でも逆にアニメとかにする場合、これ、といった決定版的な絵がないんで、イメージを伝えるのに苦労してますね。

## 幻のストIIアニメ?!

**ゲームスト** エー読者の皆さんにはわからないでしょうが実はここまで

オフレコの危ない話が續いてました。危ないんで当然カット。次は藤原京アニメの話。

**SHOEI** あれは奈良でやってた奈良博にカブコンのパビリオンを出したんですが、そのときに上映したもののなんです。入場は無料だったんですが、あんまり告知とか出さなかったんで、関西圏以外の人にはあまり知られてないでしょうね。あのアニメは劇場版とは制作会社が違うので一からイメージを作りなおさなきゃいけなかったんです。それで、彼女に直接キャラデザインをやってもらったんです。

**西村キヌ** メインキャラをだいた描けるようになってきたんでやってみよう。

**SHOEI** そういうわけで、あのアニメはうちのオフィシャルイラストにかなり近い絵柄になってます。本当はもっと多くの人に見てほしいんですけどね。

もう原画のレベルからチェックし



エコロジー(94)、「パワードギア(94)」、「クイズ&ドラゴンズ(94)」、「バトルサーキット(未発表(94))」、「サイバーボッツ(95)」等がある。

(人格)  
血液型O型、乙女座で左利きの独身。担当した作品はヒットしないという不名誉なジンクスを持ち、なかなかこれを払拭できない不幸な男。人生に大きな野望は持たないが、特に絶望もしていない小心の会社員。空想にふけるのが好きで休日はぼんやりして過ごす。最近どんどん上手な新人が入ってくるので少々あせりを感じている今日この頃。座右の銘は、「悠々として急げ。夢は「もつと絵が上手になること。」さて次に担当するゲームの、明日はどちら?

(絵について)  
メインイラストは製作期間(締め切り)によってサイズ、紙等が変わります。紙は時間があるときはB2中目ケントボードもしくはアクリル用のキャンバスボードを使います。(私の場合はケントボードをよく使います。)時間がない時、私はB4かA3のM-1プロックという本来は色鉛筆やマーカー用の紙を使うこともあります。ただしこの紙は剛性がないのであまり使うべきではないのかもしれない。

絵の具はリキテックスを使用します。下地に軽くマーカーであたりをつけることもあります。絵の具のなかでもカドニウム系の絵の具が発色がいいので愛用。コンボース系(混合色)やパーマメント系は自分の絵の肌合に合わないので余り使いませんが、青系の中間色は便利です。  
描き方は私の場合、油絵のそれにかなり近いものがあります。不透明色を塗った上に別の透明色もしくは半透明色を薄く溶いて塗り重ねる「グラッシ」は特に重宝するやりかたです。「エコロジー」のごみの山の部分や「サイバーボッツ」のスーパ-8の陰の部分には固有色の上にウルトラマリンを何重にも重ねています。また、「クイズ&ドラゴンズ」では竜の尻尾の部分はまず赤系の不透明色で塗り、陰の部分にいったん緑系の透明色をかけ、もう一度赤系の不透明色で描き起こしたりもしています。

色を重ねることによって非常に複雑な表情を見せられるので、つい色々やってしまいますが、私の場合画力不足で難然としたものになりがちなんです。実は最近まで小学校のとき先生に言われた「黒は使っちゃダメ」をかたくなに守ってきたのですが、「サイバーボッツ」で初めてその禁を破りました。メカものではやはり黒は必需品ですね。

て。いろいろ直してもらいました。  
**ゲームスト** 声優さんは映画とは違いますよね?

**SHOEI** 本田だけは一緒です。

## 少し深いっこみ

**ゲームスト** 新しいゲームとかを作るときにキャラクターのデザインとかにはどの段階から参加するんですか?

**SHOEI** これはケースバイケースですね。かなり初期の段階から企画マンと打ち合わせながら進めることもあるし、もうゲーム上で実際にキャラが動いてるのを見て絵に起こす場合もあります。企画から話がある場合は「主人公タイプで」とか、女性キャラ、脇役タイプというような指示がくるんです。ゲームにより関わりかたはバラバラですね。サイバーボッツなんかは一からデザイン室でキャラを起こしてますね。

**ゲームスト** オープニングやデモ画面の原画はほとんど担当なされてるんですか?

**西村キヌ** ええ。あれは企画マンか

## SENSEI

昭和43年 福岡生まれ。

大学卒業後、一年間中学校にて非常勤講師をしていたが、「ワンダー3」にショックを受けてカブコンに92年入社。デザイン制作課ではメインイラスト、遊び方説明用のイラストを中心に制作。作品に「バニッシャー(93)」、「ULTIMATE



ら絵コンテがくるんで、それにあわせて原画を起こすんです。

**BENGUSU** 一応、ヴァンパイアシリーズやZEROなんかはそうやってます。Xのときの豪鬼やキャミー、チュンリーのデモも僕がやっています。時間があればドットまで自分でやります。ただ、ほくだけでなくいろんな人も担当しています。例えば、スーパーのときの波動拳を撃つリュウはAKIMANさんです。

**ゲームスト** キャラクターのイラストを描かれる方とポスターの絵を描かれる方は違う人なんですか？

**SHOEI** 違いますね。両方やるのは時間的にしんどいんですよ。最近キャラクターの数とか多いですね。

**ゲームスト** 作業的には色塗りだけアシスタントの人達にやらせる、みたいな方法はとるんですか？

**SHOEI** いや、最後まで担当が自分でやりますね。他人に絵をさわれるのをいやがりますので（笑）。そのほうが絵のイメージが統一されますし、責任感も出てきますし。

## 明日のためにその1

**ゲームスト** こちらのデザイン室の方々は関西出身の人がメインなんですか？

**SHOEI** そうでもないですよ。BENGUS君は東京だし。

**西村キヌ** 私は四国です。

**SENSEI** 僕は九州ですね。

**SHOEI** 僕は大阪の人間なんですけどね。社内ではあまり関西弁使いませんが。AKIMANさんなんかは北海道ですね。もう全国から出稼ぎ状態（笑）。

**ゲームスト** こちらに採用される人の基準みたいのはありますか？

**SHOEI** とりあえず、即戦力になる人ですね。ただ、あまりに絵にクセのある人はさけますね。変にデフォルメをきかせていたり、タッチが変な方向でかたまっている人というのは、ほかのタッチの絵が苦手であまり応用がきかない人が多いんです。また、そういう絵がそこそこ描けてしまうと、自分の絵にプライドがあったりして、こういう感じの絵を描いてくれている人もなかなかできないことが多いんですよ。イラストといってもメーカーの出すものは「商品」なんです。これがわかっている人ならいいですよ。だから、順応性ってのは大きなポイントです。

**ゲームスト** 美術系の学校をでていうのはそんなに重要ではないですか？

**SHOEI** そうですね。一応SENSEIと、西村さんは美術系出身だっ

たかな？

**西村キヌ** でも、学歴はそれほど意味ないです。自分がこういう仕事をしてゆくために何が必要なのかを自分で考え、それを自分で身につけてきた人がいいと思います。あと、やる気があるかどうかというのがやはり一番重要なんじゃないですかね。

**SHOEI** BENGUS君なんかはリキテックスどころか絵の具もまともに使ったことがなかったという状態でしたし（笑）。でも逆にそんな何も知らないくらいのほうがいいかもしれないです。

**SENSEI** 自分のやりかたというのがあまりにはっきりしてしまっている人って別の方向にふれないっていうのがありますね。

**SHOEI** 感性の部分なんでもうまく言葉で言えないんですが、いいものをもって人の絵って見たときにビリビリしてくるものがあるんですよ。これならいけるなっていう。

最近ではゲームストと共同企画としておこなったヴァンパイアハンターのイラストコンテストで優勝したえだやん君が実は今ウチで働いてたりします（笑）。

**ゲームスト** あ、話は聞いています。

**SHOEI** ちょうど即戦力が欲しかった時期にあのコンテストがあったんで、きわめて異例のことなんです。本当は漫画家になったかったらしいんで、大丈夫、大丈夫漫画も描けるっていった（笑）。それで今回のこの本の漫画も彼が描いています。

実はゲームストは毎月買って読者のイラストとかは一通りみえます。だから常連の人とかはだいたい覚えてますよ。そういう方面からも可能性があるっていうか、試験に受かるしか方法がないわけではないですよ。

**ゲームスト** こういうタイプの絵のほうがいい、みたいのはありますか？

**SHOEI** うーん、もう本当に感性ですね。なにかちょっとでもいいな、って部分がある人は採用するかって思いますね。試験なんかをやってみると、いいかげんぐらゐの絵を描くタイプのほうが光るものを持っていたりしますね。

技術は時間をかければ育つんですよ。でも感性は生まれつきのものもあるので難しいですよ。

**西村キヌ** 結局、人間性でとるのではなく、絵をみるんですよ。作品勝負ですね。口でしゃべって説明するなら誰でもできるんです。それを絵で表現してこそ、プロというものでしょう。口ではなく、筆で語れということですよ（笑）。

**SHOEI** （笑）うん、うん…

## 徐々にまとめにいく

**ゲームスト** 絵に関しては作画監督みたいな、人の絵をチェックしたりする人はいるんですか？

**SHOEI** そうですね、ひととおりは各自の責任で最後までいきます。あとは、AKIMANさんと私がアドバイスしたり相談ののったりしています。最初に絵の方向性とかは決めてしましますしね。

途中でこっそり盗み見したりはしますが（笑）。本人が帰ってからこっそり。逆に本人があとから直したがるってことはよくありますが…。

あと考えかたとして、うちなんかのイラストはあくまでイラスト単体でなく、ポスターなりなんりの印刷物になってはじめて完成なんですよ。だから、そこらへんまで考慮してやってくればベストですね。

**ゲームスト** では最後に皆さんから読者の方々にメッセージをいただけますか？

**SHOEI** じゃあ、西村さんから。なんかまじめな話ばかりになっちゃたなあ。

**西村キヌ** じゃあいきなり「すっぽーん!!」とかいってきましようか？

**SHOEI** それはちょっと（笑）。

**ゲームスト** 人間としての尊厳が守れる範囲でお願いします（笑）。

**西村キヌ** 家族や親戚にもこの本を見せるんで、まともなこといってほしいなあ（笑）。じゃあ、イラストレーターをこころざす人に、がんばっ

て自分の信じる道を行ったり行かなかったりしてください。キーワードは「臨機応変」「自分の心に正直に生きる」これだーぜー！ってことです。

**SENSEI** そうですね。僕なんかは子供のころはウルトラマンやアニメなんかを見てときめいていたんですが、こんどは自分が誰かをときめかせられればいいなあ、と思います。まあ、まさか自分がそんな仕事をするとはいわなかったですが。（笑）

**BENGUS** えーと、あんまりないですねえ（笑）。なにかなあ。

**SHOEI** ここであまりしつかりしたことをいってしまおうとBENGUS君じゃないみたいだぞ（笑）。

**BENGUS** えー、入社して一番緊張しました。おわり。

**SHOEI** これからもみなさんの御期待にそえるように常に最上の作品創りを目指したいと思います。カプコンのゲーム共々宜しくお願いします。

**ゲームスト** えーでは、……きれいにまとまったと思われる（笑）ところで本日のインタビューを終わらせていただきます。どうもありがとうございました。

**SHOEI** 西村さん、今日はひかえめだったね。

西村キヌ まあね。（完）



## ボーイ BENGUS

血液型B。

日本工学院八王子専門学校（特装救急警察）卒業後入社（平成4年）。

小、中学と模写ばかりして高校に入ってからほとんど絵は描いてなかつた（美術の授業ぐらい）が、カプコンを受けたら入れたので現在に至る。

初仕事…D&Dのこわせるテーブルとイス

イラスト初仕事…ギャルズアイランド2表紙

嫌いな食べ物…特になし

嫌…指の関節をバキバキ鳴らす、ハナクソほじる、ピンボーゆすり

好きな漫画家…さくらももこ先生、永井豪先生

最近好きなTVアニメ…飛べ！イサミ

好きなバンド…AC/DC、RAVEN、RAMONES、IRON MAIDEN

好きなゲーム…Mr.HERIの大冒険、最後の忍道、ドラゴンブリード、R-TYPE、ガンホーキ

好きなストIIキャラ…ザンギエフ、サガット

最近観て泣いた映画…耳をすませば（演奏して歌うところ）

（小さいころ）よく模写をした漫画家…松本零士先生、鳥山明先生

好きなガンダム…マスターガンダム、V2ガンダム

好きな話…別になし

欠かさず買っている雑誌…BURRN1、週刊ポスト、ゲームスト





## カプコン4コマ

The Cartoon from CAPCOM

ボクがロックマンの漫画を描き始めたのは、ユーマの開発の人には見せていなかったの  
仕事とか、何かに掲載してもらおうとかの意  
図があったのではなく、単に面白い漫画を描  
いて社内の仲間に見せてウケたかったからで  
す。ただそれだけで気が向いたときに描いて  
は、人に見せて喜んでいました。同じカプコ  
ン内でも、ボクの所属する部署はテレビゲー  
ムの開発部門ではないのですが、元はアーケ  
ード開発（キャラクターデザイン）の出なの  
で当時の仲間たちも何人かいて、その人たち  
に、見て見て！と、かってに持って行ってい  
ました。けっこう笑ってくれたので、ボクも  
調子にのってつぎからつぎへと4コマ漫画を  
描いていました。

ロックマンはコンシューマ（家庭用）で人  
気が出たキャラクターですが、いつもコンシ

ユーマの開発の人には見せていなかったの  
（単に知り合いがいなかっただけです）、  
こんなロックマン描かれたら困る、などと  
言われぬまま、好き勝手に描いていたので中  
には教育上よくない漫画もあったかもしれま  
せん、ゴメンナサイ。でも、皆のイメージと違  
う、マジメでないロックマンという辺りが面  
白くて、いつもそうなってしまう。それ  
から、ゲームとはまるつきり関係のない漫画  
の設定にしている点も、面白さの要素になっ  
ていると思います。

今後はもっと、バカな仲間を登場させてい  
こうと考えています。

こんな漫画で、みんなが笑ってくれさえす  
れば、ボクは満足です。（サクラ）



# ラ

## フスケッチ&ストIIモノクロイラスト

by AKIMAN

カプコンのメインキャラデザイ  
ナー、AKIMANさん。ストIIキャ  
ラの生みの親自らのラフスケッ  
チだ。

こんにちは AKIMAN です。

☆仕事…本来は、カプコン製アーケードゲームのグラフィックをよ  
りカッコよくするために、文句を言ったり、キャラ作っ  
たりガッカリしたり、ニタニタする仕事です。  
今は、新しいことをやっているの、みんなのことはほっ  
たらかしにしています。

☆参加したゲーム…①サイドアーム②ロストワールド③ファイナル  
ファイト④ストリートファイターII⑤キャプ  
テンコマンド⑥パニッシャー  
キャプテンコマンドあたりから、あっちゃや  
ったり、こっちゃやったりしているの、ハッ

キリなにをしたかはおぼえていません。

☆牛丼のこと…修学旅行のとき、東京で初めてくった牛丼が忘れ  
れなくて上京してから死ぬほど食ったら15kg太った。

☆やくそく…スゴイものを作りますから、みなさんおうえんして  
ください。



らくがきキャラミ  
デザインしたくせに  
全然描いたことがな  
かったので練習した  
ので。へんなやつだ  
ね。



春麗(17歳の設定)  
みんなよく知っている「ファイター」  
としての面をメインで表現し、リュウやケン  
以上にそびえたつヒーローにしてほしい、と  
意見を表明してみました。

あおりのケン(17歳の設定)  
ケンには人を見下した目で見る癖がある。  
リュウに注意されてからはなくなつたが、  
怒らせたりするとまたやつてしまうのであ  
る(ガセ)。といったイメージで描きました。  
でも本当は「ケン」のイメージで描きまし  
た。とんだんだらう」と思っただけでした。



若年ガイル(21歳の設定)  
ちよつと髪が短いだけで、顔はいつし  
てみました。

オチンリィはヒロインではなく  
ヒーローの一人なので、かわいく表現  
すだけでは足りない。  
だからカッコよく描いて下さい。



アグモが描いてる  
「体脂肪率が高い」  
「性格が怖い」  
「いー」

「いー」



リュウの正面顔(17歳の設定)  
若くてきかんぼうだということだったので、  
こんな感じにしてみました。

右目をかくすとい



# CAPCOM ILLUSTRATIONS

ベンチのリウウ（17歳の設定）  
最初ぬすみ見たのがほそこいリウウだったんで、「このくらいの筋量はいらるだろう」と思って描きました。筋量を増やしても、フォルムに気がつけばデブ化をふせげると思っています。



ガイルの横顔（21歳の設定）  
ちよつとほりが、ふかすぎたね。



メガネモチゲン（17歳の設定）  
何となく描いた。



ケンの全身（17歳の設定）  
スラッとした体型でありながら、出来るだけポリウムをつけるとこんなフォルムになるのではないかと思つて描きました。



ケンの上半身（17歳の設定）  
ケンです。服は米国のストリートもののつりです。



映画版のチュン・リーの髪を削り、短くして下せり。

春麗の髪のはつぱり指定（15歳の設定）  
この髪型は、ちゃんとつぱらないとだらしのないです。



横顔のケン（17歳の設定）  
耳をちよつとだしてみました。



リウウの上半身（17歳の設定）  
カエルみたいといわれました。どつちかつて言うとウエロキフトルかな。

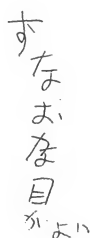
立ち春麗（15歳の設定）  
彼女はコジをうるのだらうが、チュン・リッて知ってるかなあと思つて描きました。



春麗の正面顔（15歳の設定）  
黒い瞳奨励編です。



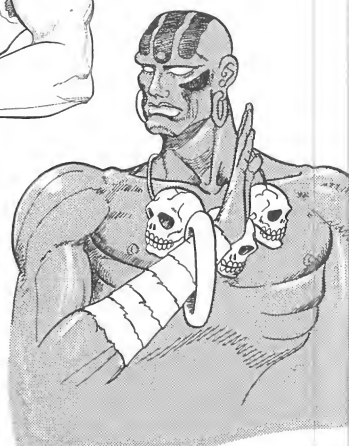
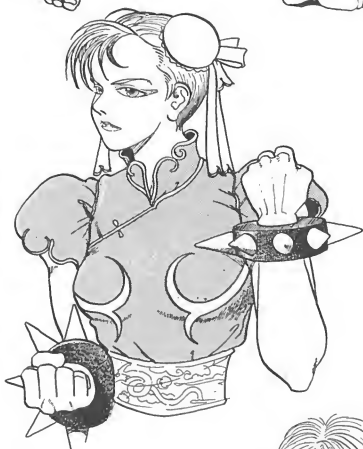
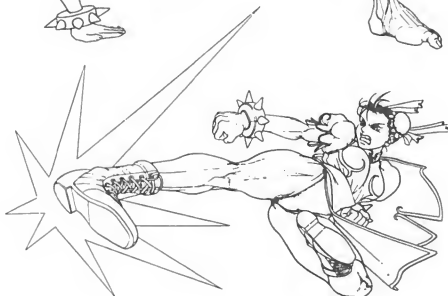
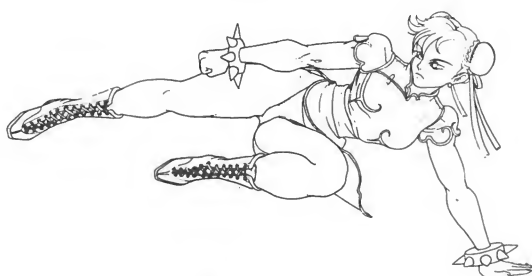
映画版のヒロインに黒瞳がよいでけ



ス

トリートファイターII モノクロイラスト

## STREETFIGHTER II The Monochrome



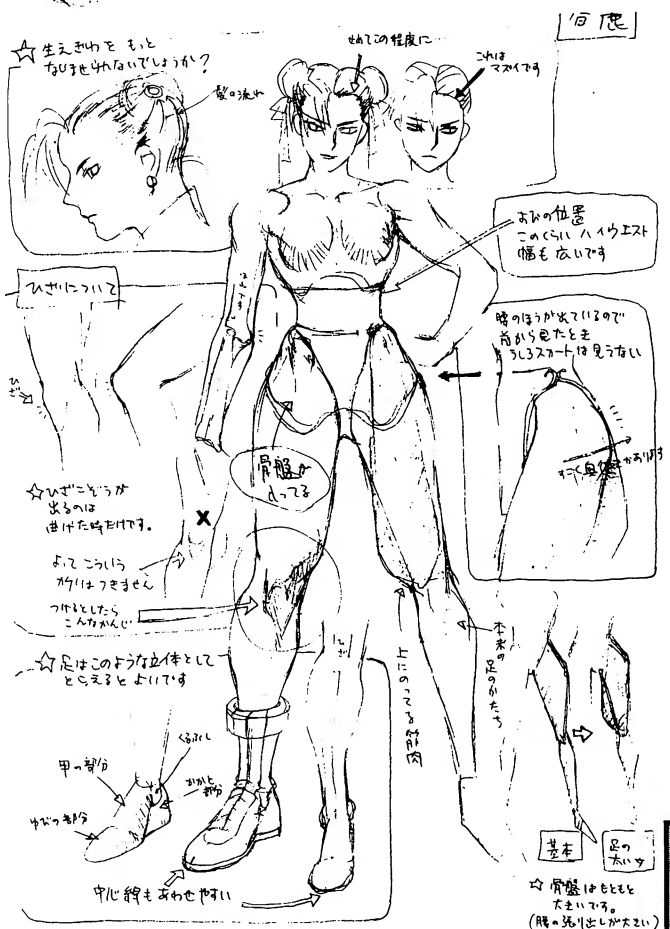
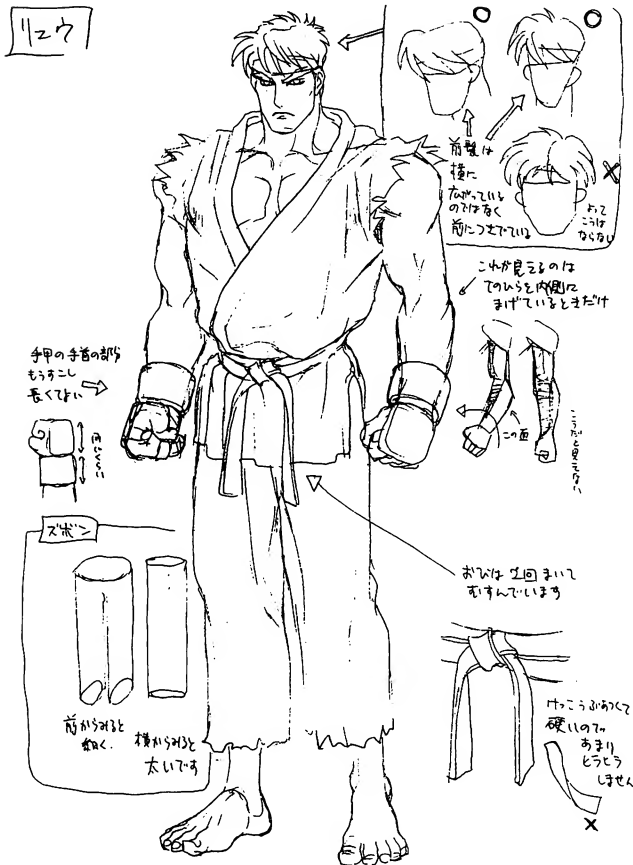


アニメ製作会社向けに作成した参考資料(93.夏)

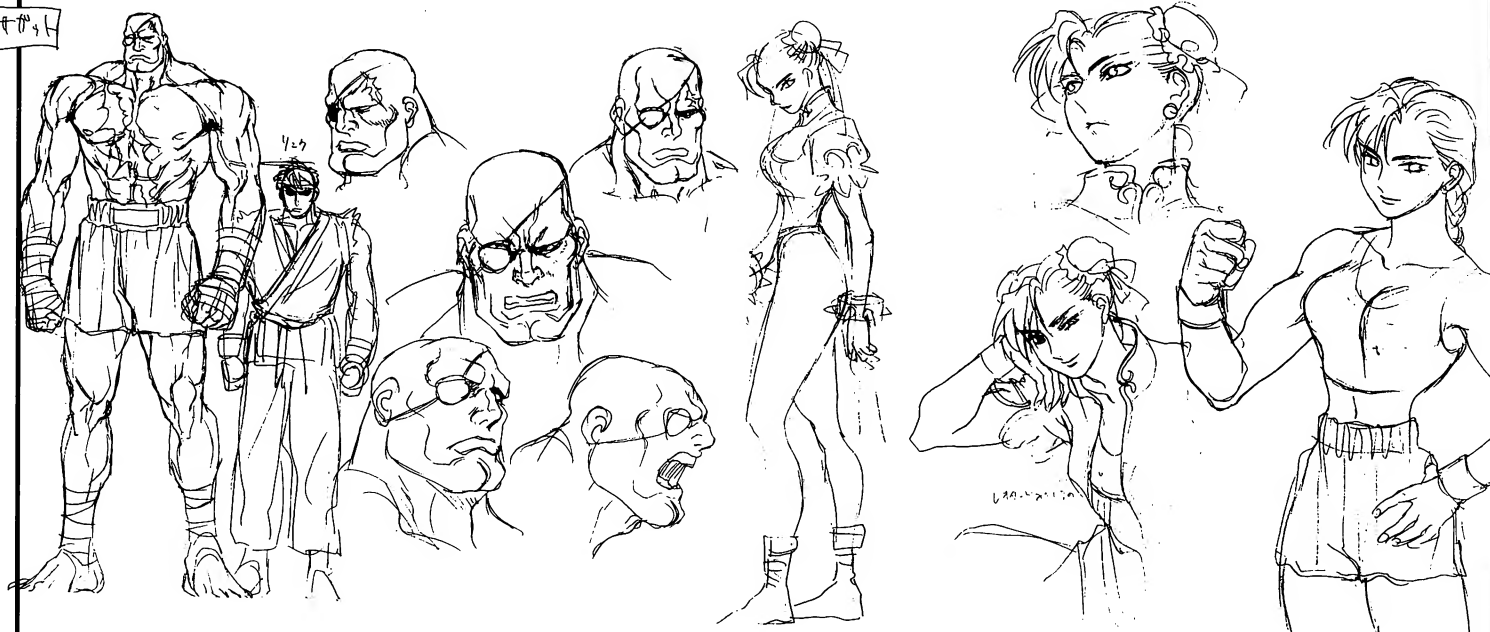
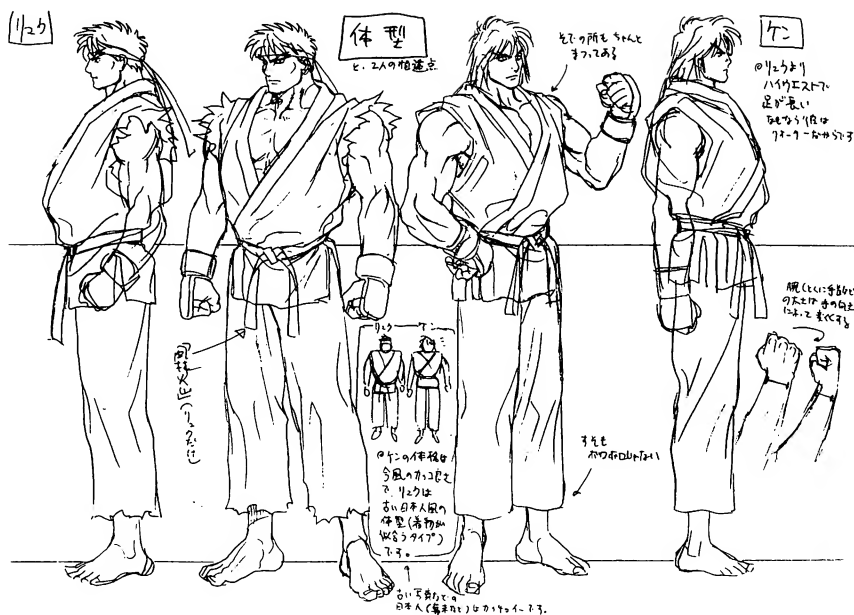
アニメ映画化の話は以前から聞いていたのですが、突然キャラクターデザインが決定したと言われ、しかも全然似ていなかったために、プロデューサーさんや当時の監督さんやらとミーティングの上、こちらからいろいろと設定を出しました。

当時はまだ技量が足りず、ストⅡのキャラクターを上手く表現できなかったのですが、このときイヤというほど彼等を描いたため、終えるころには大分描けるようになっていました…。

そんなつたない原案を素晴らしいキャラクターに仕上げてくださったキャラクターデザインの村瀬修功さん、そして原作イメージを尊重しつつ素晴らしい映画にくださったスタッフの皆様に、この場をかりてお礼を申し上げます。本当にいい映画でした。4回も見に行っていました。(西村キヌ)









1242

ダイヤモンド

⑨何れも知性ある人による  
構わない事

イ型とアイソトープ  
G.7アマン2区  
E.と若い  
(9-10) = 若い  
217

$\frac{1}{2} \times 6 = 3$   
 $\frac{1}{2} \times 6 = 3$   
 $\frac{1}{2} \times 6 = 3$

まだに

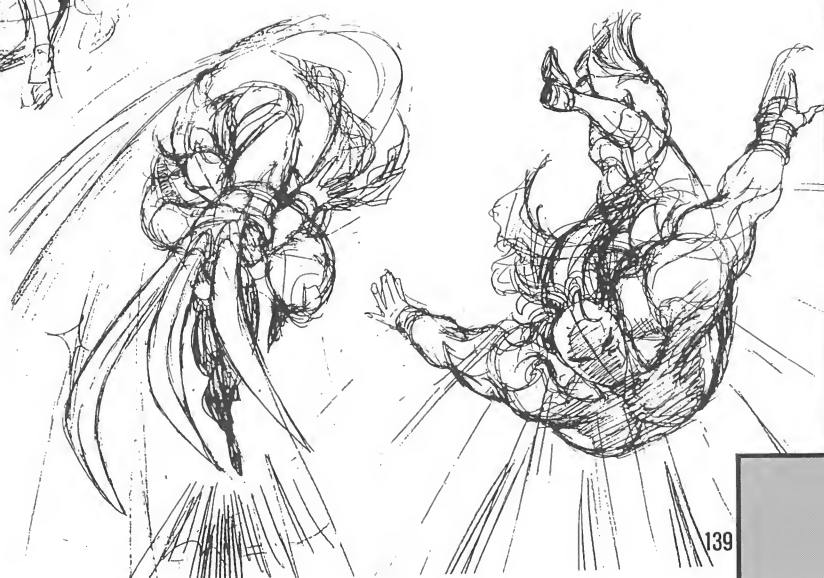
カニクラ

② 常の人ではない。彼は悪人ではない  
異常にいい人

今更には  
7:47  
すれども  
かたまりで  
付いて来た

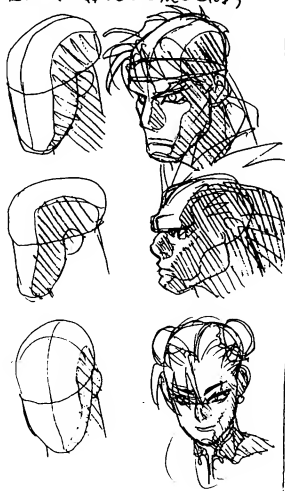
## 外伝付録ステッカー

白と黒だけの（スクリーン・トーンもつかっていない）単純な絵ですが、エンボス処理（絵を浮き出させる処理）をかけるのと聞いていたの、なるべくシンプルにしようと思っただけです。実際には処理はかけられず、金、銀のアルミステッカーの上に、黒一色で刷られました。

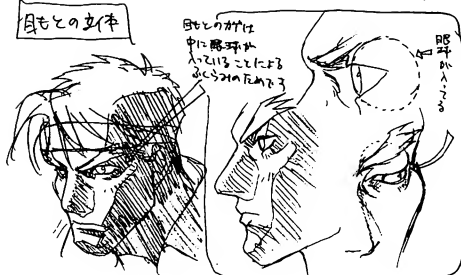




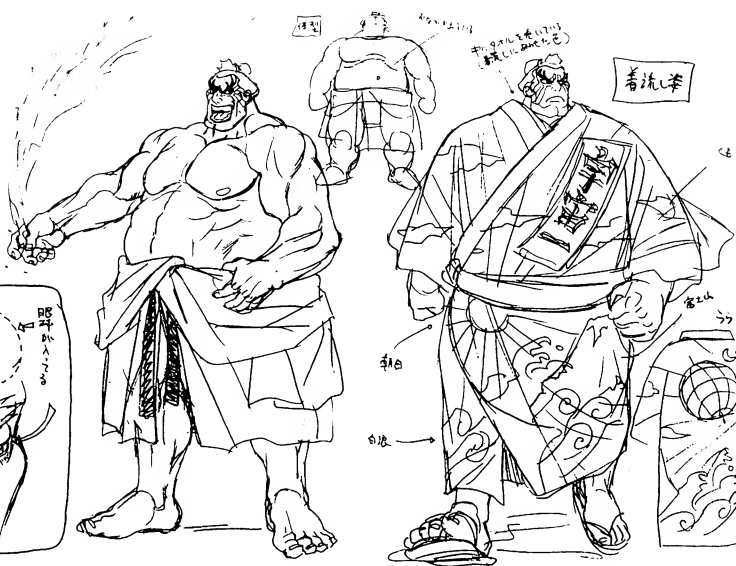
☆市販のキャラの図鑑には、このような基本型から成り立っていると考える。二本太い髪のもみ中心線などもちゃんととれます



目もとの表現



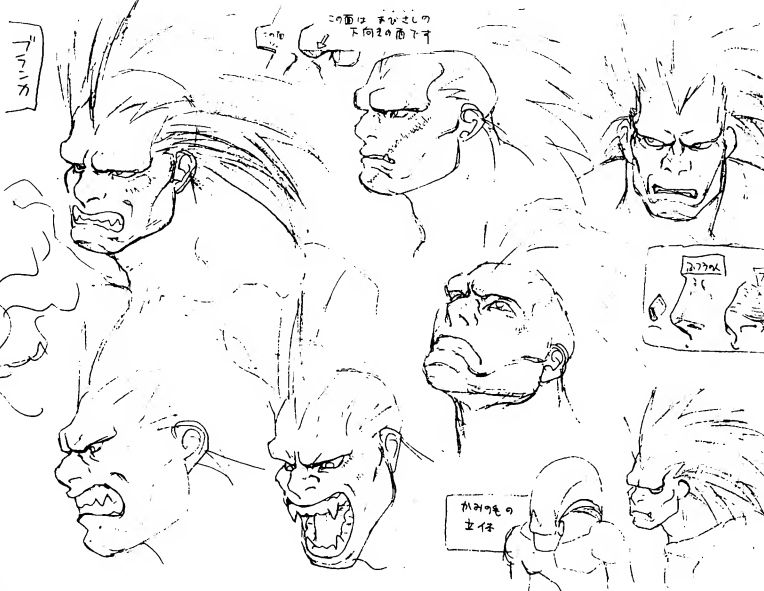
目もとの表現は、中に瞳孔が入っていることによる、ふくらみのある表現



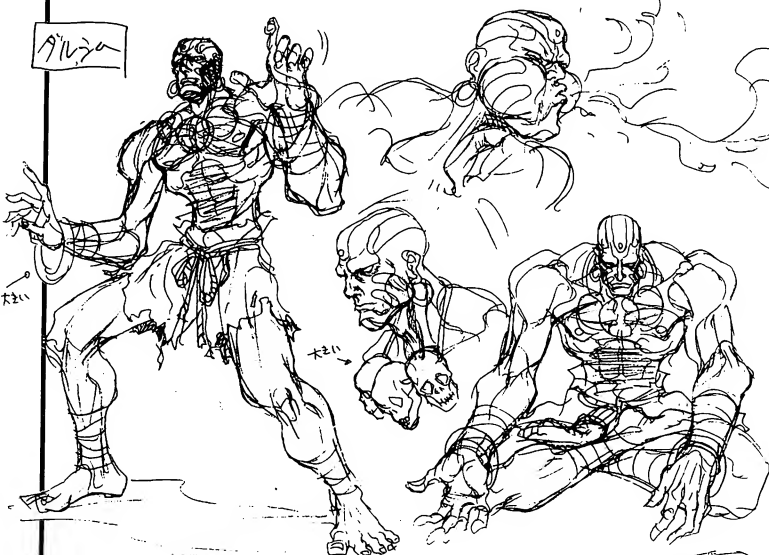
着流し姿

この目もとの表現は、まぶたの下の部分で表現

ザイルやアランカリビ、チヤビの目はいくつか、おまけの表現にしています

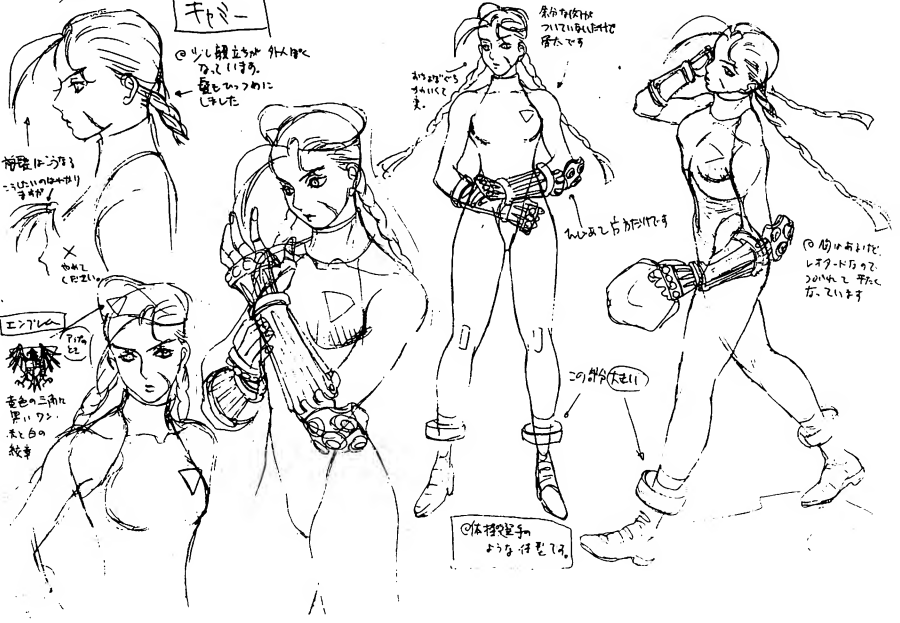


ザイル

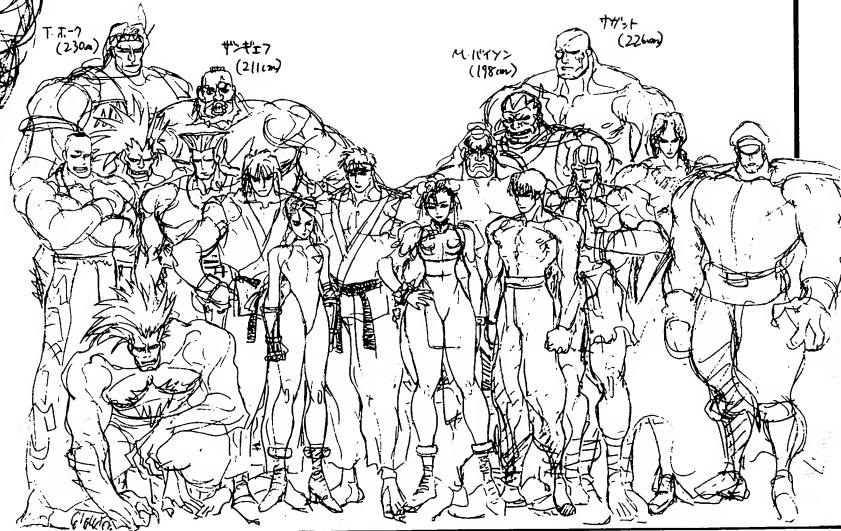


キビー

この目もとの表現は、外に瞳孔が入っていることによる、ふくらみのある表現







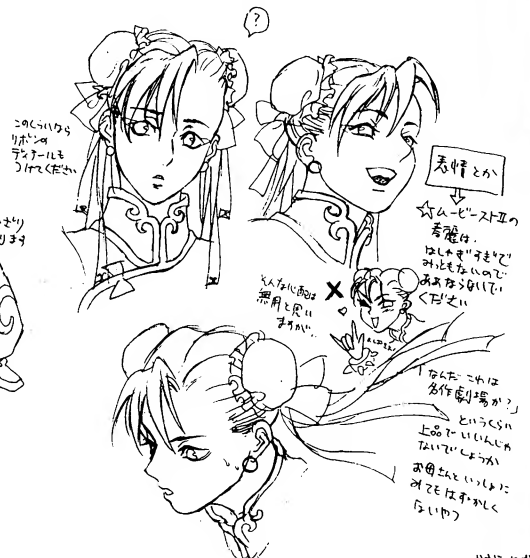
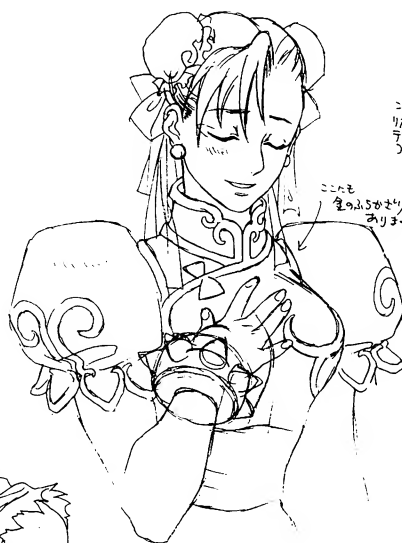
リュウ (182cm) ガイル (182cm) ケン (176cm) リオナ (175cm) E. 本田 (185cm) バルロウ (186cm) ベガ (182cm)  
 ブランカ (172cm) アリス (164cm) 春麗 (170cm) ネルソン (172cm) 古流シム (176cm)

## 藤原京 アニメ設定資料

### The character Design of Fujiwara-kyo

「藤原京アニメ」キャラクター原案

ムービーソフトIIが公開された年の冬に、この話が舞い込みました。このころにはストIIキャラに大分慣れてきていたし、日本が舞台ということで、登場キャラクターもリュウ、ケン、春麗(おとなりだから?)、E. 本田と4人しか出ないことから、前回の失敗を踏まえて、とにかく(紅一点である)春麗の絵をたくさん出しました。アニメの作画レベルはとて高く、内容的にもNHKに出してもおかしくないものなので、奈良博に来ていただいた方にしか見てもらえなかったのが残念です。



☆下の「カサ」  
いれたい  
見てほしい。

春麗

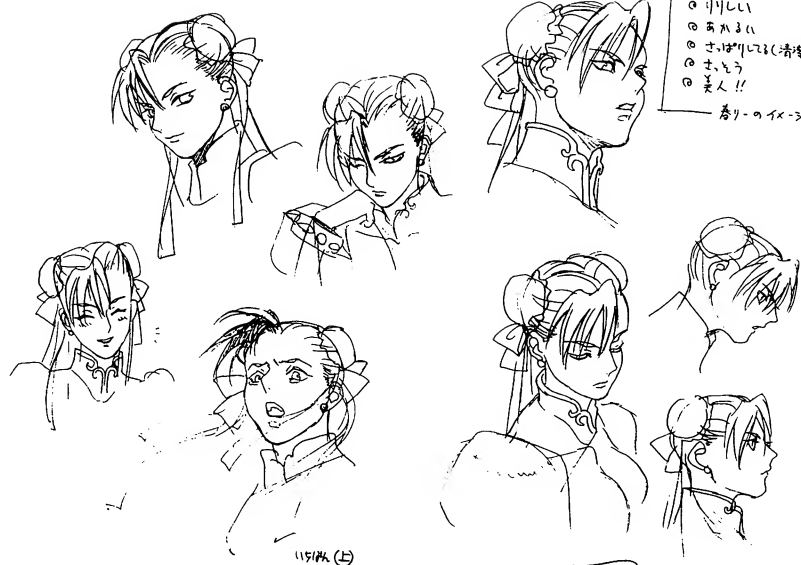




春麗



○ 4/4しい  
○ 高き  
○ おしやうにる(清教徒)  
○ ま、もう  
○ 美人!!  
春麗のイメージ



春麗

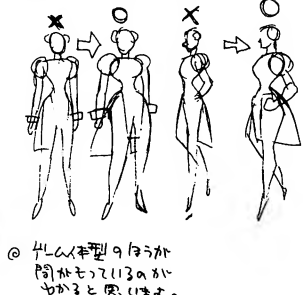
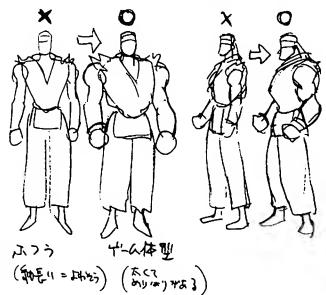


服はしめられた希望が  
ペラペラに目やり  
ドレープもきもち  
ないでください

お嬢さん

① 線が細くて一本調子だと印象がわるいから  
タツ子(強弱)もつけてほしい (ターボ、サイエンズのセル画等 参照して欲しい)

② ロング(全身)のときは細長いと、メリハリがなく弱そうだから  
こういうときはゲーム中の体型に近づけてほしい(ゲーム中の「2」の「2」が  
中国で、大層を強豪までたのしみとあんな感じ)



とくちょう

- 多少 頭が大きい
- 無駄に長くない (体高はみずから)
- 高すぎやらない
- 太ももが太くない(手足)

ややもろくに  
デフォルメされた  
体型という事

○ ゲーム体型のほうか  
胸がもつていさかい  
わかると思います。



1/27



◎ ケンより男、ほいいうが、  
美型では全然ない。  
(まわいにするくらいなら  
オヤジじめて3片外 いいです)

ラ

イセンス商品用イラスト

SDイラスト

これはライセンス用に描いたもので、きんちゃくとガキホルダーなどに使われました。特にお菓子のおまけについているピンパッチはかなり出来がよく、白状すれば箱買いしてしまいました。大人ってこういうゼイタクができるからいいなあ… (西村キヌ)



4/2



◎ リョウや武骨な人に見えなくとも、  
ケンはやさしい。(目もたま目)  
でも性格はリョウより攻撃的。  
またリョウより世間的というか  
常識人である。



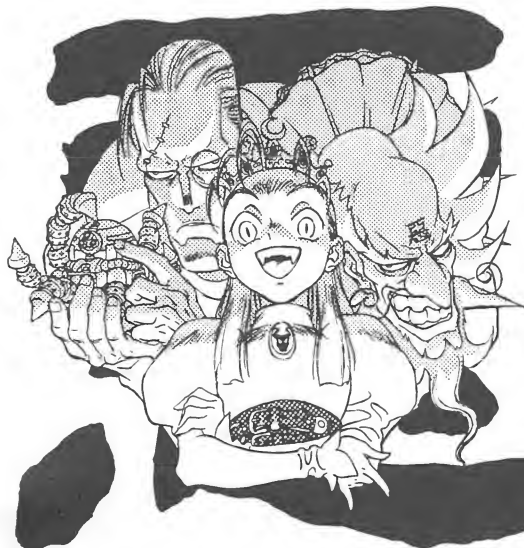
デ

ヒロット姫御一行

Princess Devirotte

デヒロット姫一行は、完全に私が突っ走って出してしまったキャラクターなので、責任もひとしお…と思ったら、案外人気がでてくれてホッとしました。やはり、世間の風潮に惑わされず己の信する最良のものをせば、人々はわかってくれるのだなあ。

これからも己の信じた道を行ったり行かなかったり、寄り道したりしながら臨機応変に生きていこうと思います。(西村キヌ)



デヒロット姫御一行





## ラ

フスケッチ

by SENSEI

## アルティメットエコロジーキャララフ

初めて担当するキャラクターデザイン。自機のほうは1Pがイルカ、2Pがまんぼうで行こう、早くから決めていたので割合すんなり決まりました。問題はパイロット。とりあえず軍人にだけはしたくなかったのと(子供だし)露出度の高いのも子供だから何だし...というわけでクラシックなパイクウェアをベースにデザイン。髪型もアイスは見た目のインパクトをとってモヒカンのロング。ネナは最初はポニーテールだったのですが、ウェア、髪型ともに「パイロットに見えん!」とのお叱り。しかたがないのでゴーグルを付けてごまかしました。しがしやっぱり愛着は人一倍。(SENSEI)



○社髪形A

○アイス髪形A

ちと平凡。



これが基本



○エコロジーキャラ案①

○アイス髪形B

モヒカン

ヒョー



ちと大人すぎかな。



○エコロジーキャラ案②



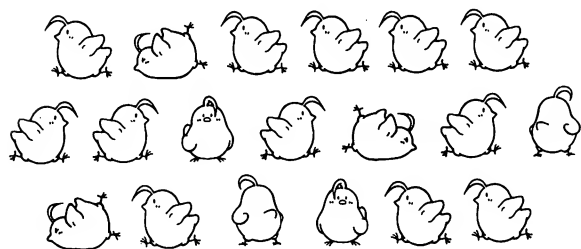
○ネナ モリー



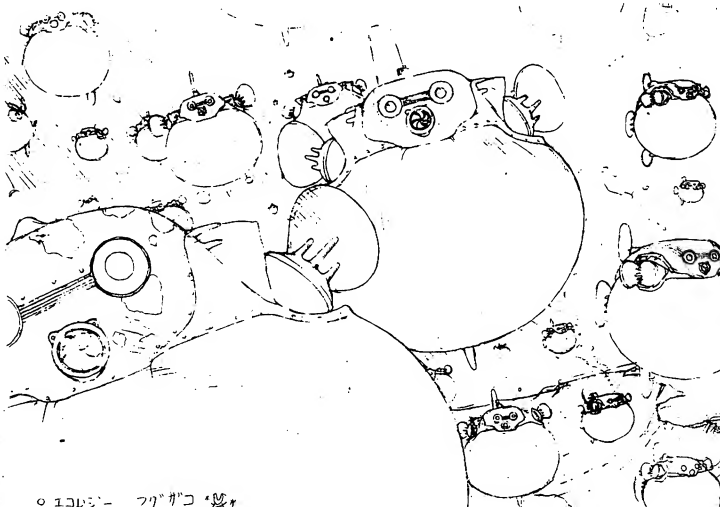
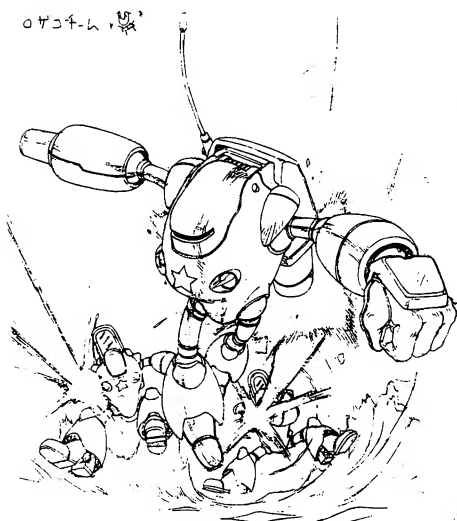
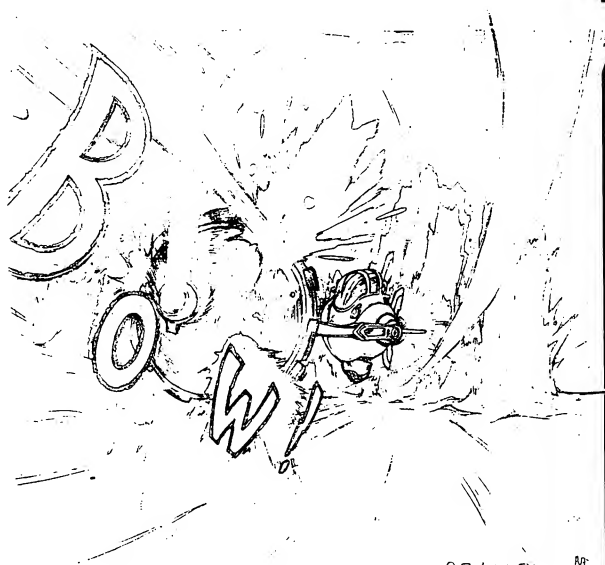


## イメージスケッチ

Image Sketch

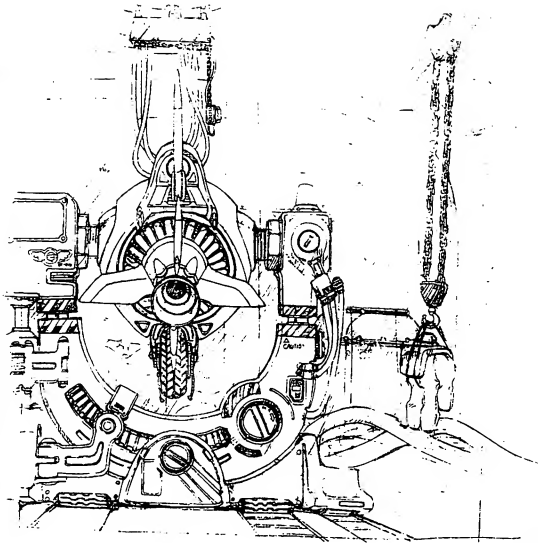


アルティメットエコロジーイメージ  
 こちらは「CLUB CAPCOM」用に準備  
 していたのですが、雑誌そのものが休刊に  
 なってしまい、途中で放棄していた下書きな  
 どです。結構いい絵が描けそうな気がしてい  
 ただけにとっても残念。再びきちんと着色する  
 日が…無いんでしょうね。(SENSEI)

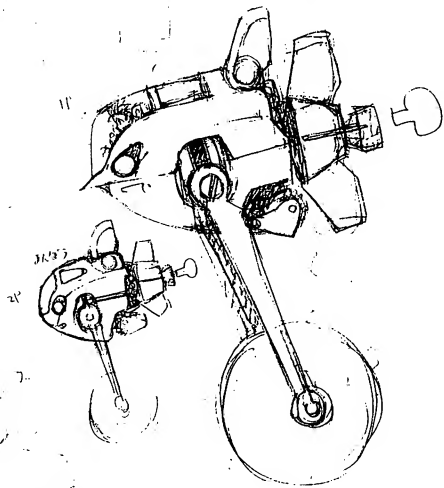
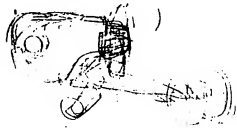




○アイズ、コグビット  
'84

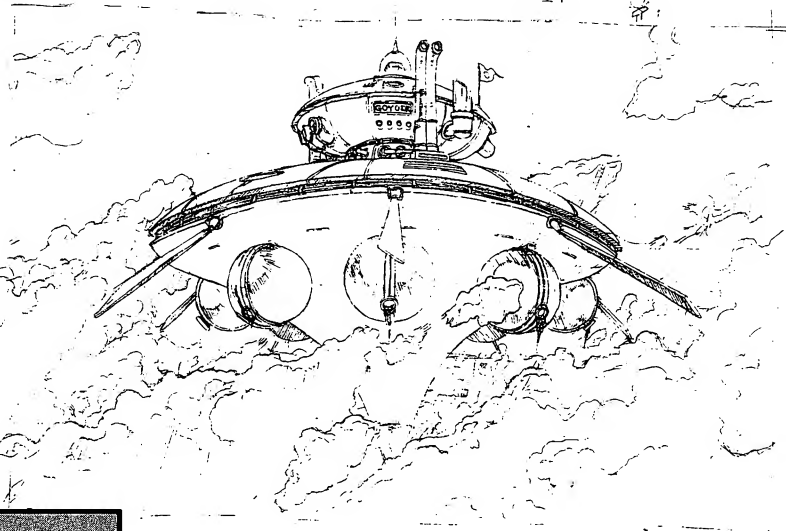


○整備台 '85

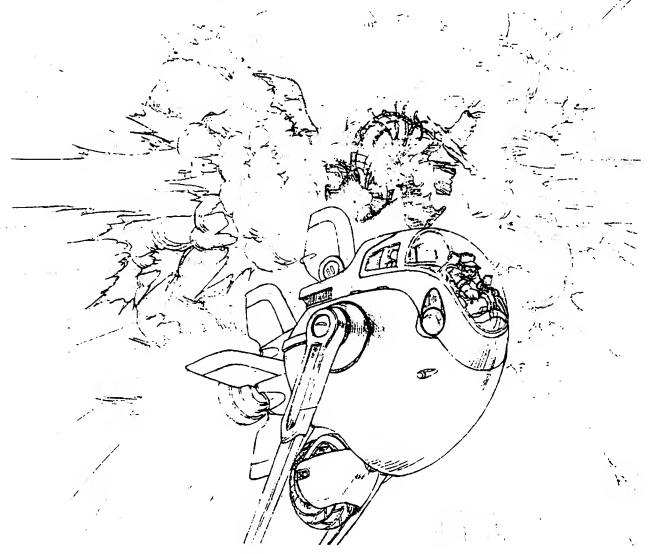


○エコーン自機  
初期ラフ  
'84

○空中バス '84



○空中戦 '84

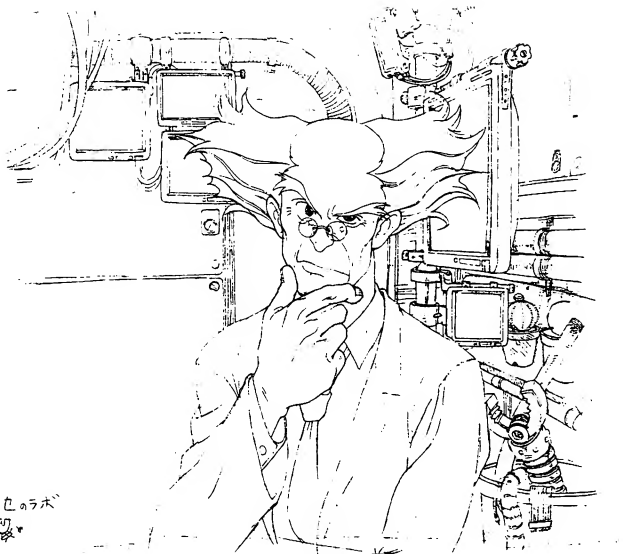


○新、コグビット '84



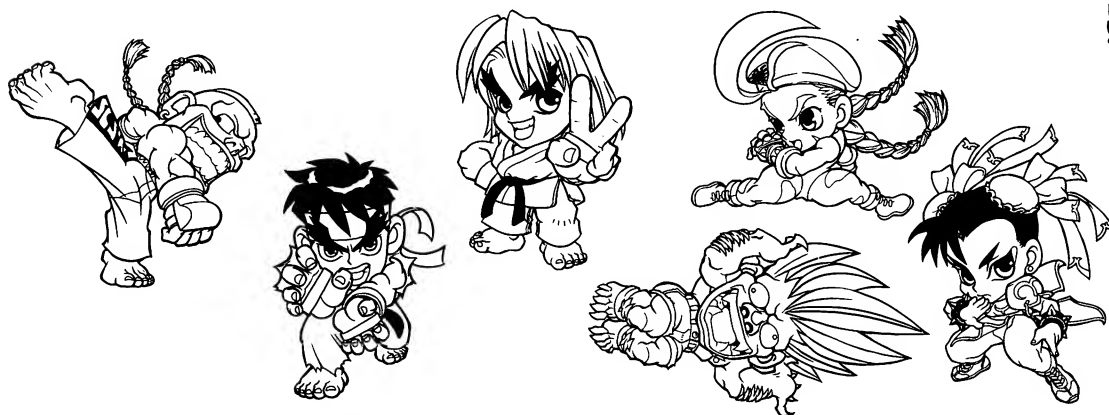
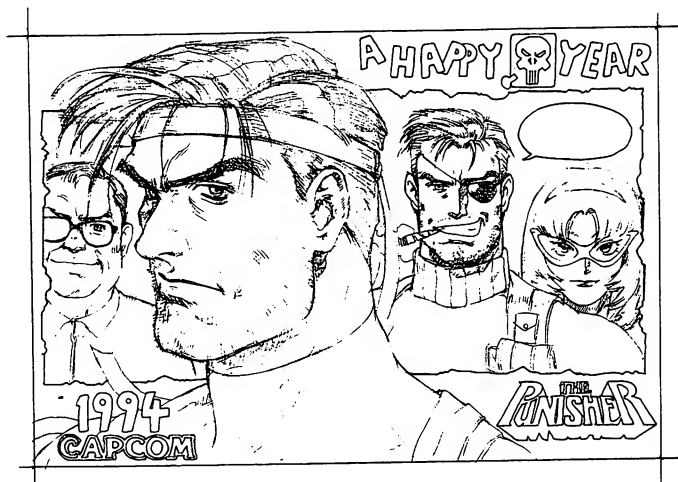
○民間人(3543) '84





## 各種スケッチ類

The other Sketchies



お菓子のオマケ（ペンハッチ）用、第2弾以降のイラスト。店に売ってんの見たことない。わりとすんなりできた（モノクロだから）。子供たちがアレをほしがらんか？みなさまほしい？

ストII SDイラスト

by 池野目高



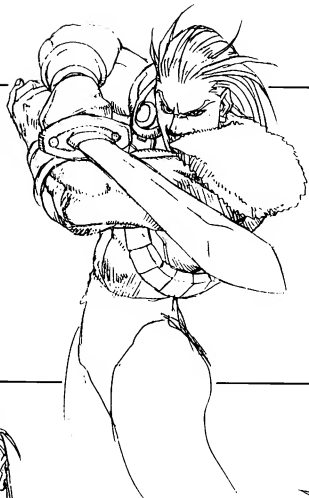
# ラ

## フスケツチ

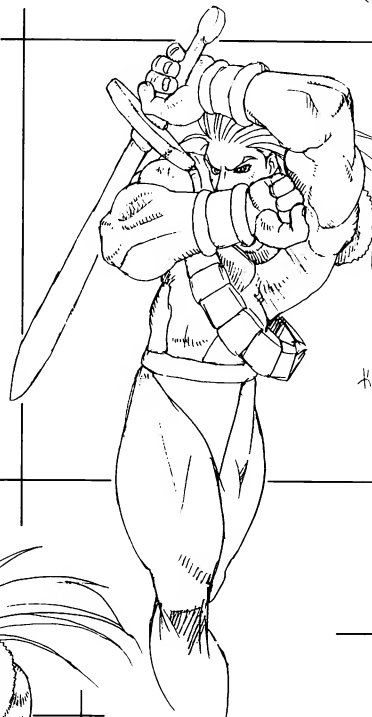
by BENGUS

クイズ&ドラゴンズ線画

この仕事は楽しくできた記憶がありますが、  
何がどう楽しかったかはうまく言えません。  
(BENGUS)



攻撃



おられ



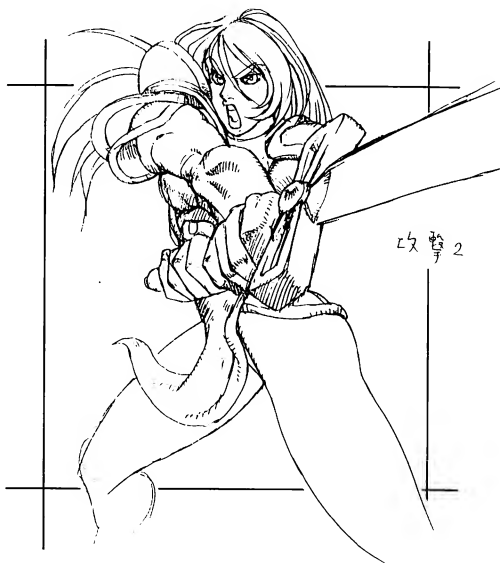
あ、



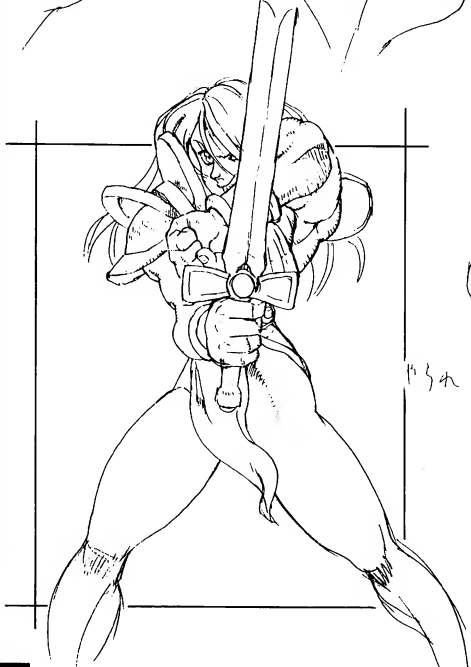
おれ  
おれ



攻撃  
2



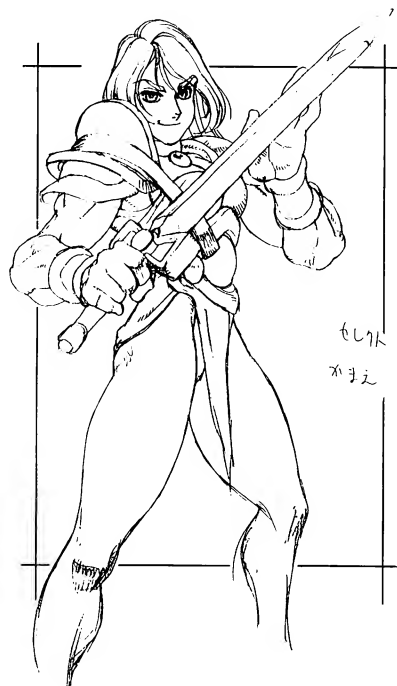
攻撃  
2



おられ

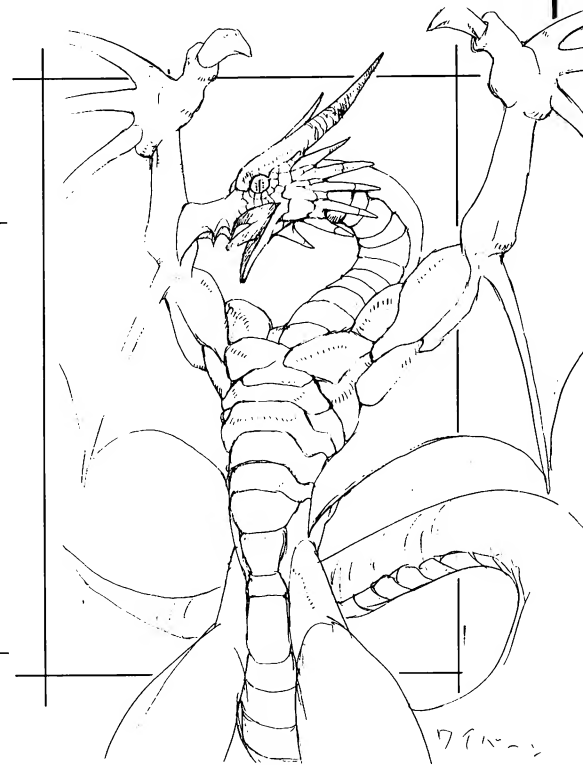
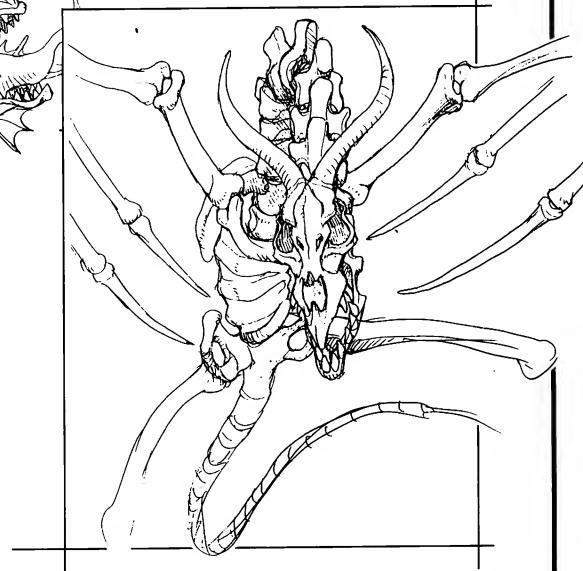
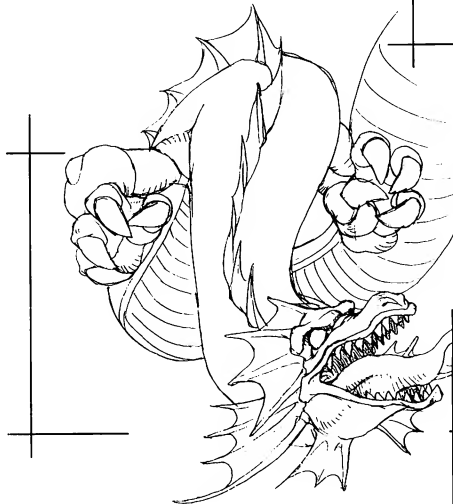
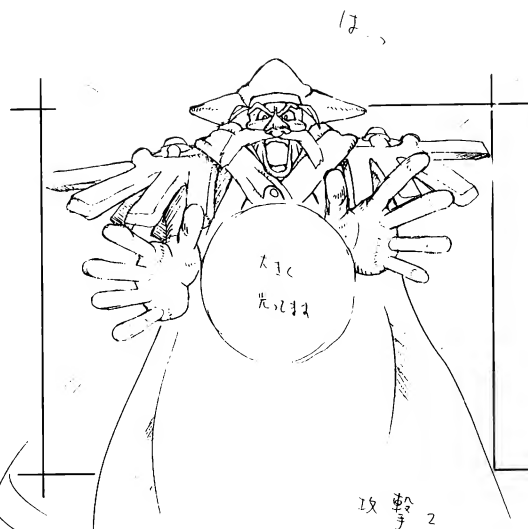
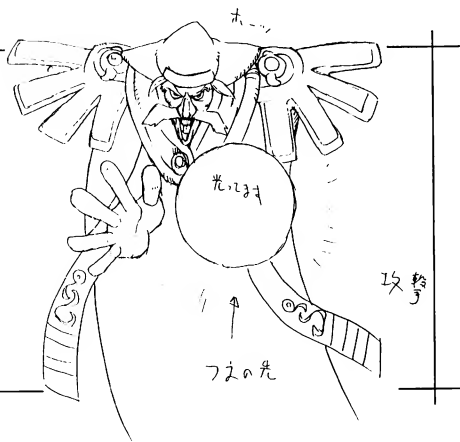
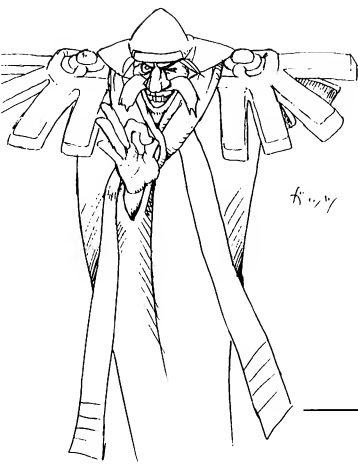


おれ

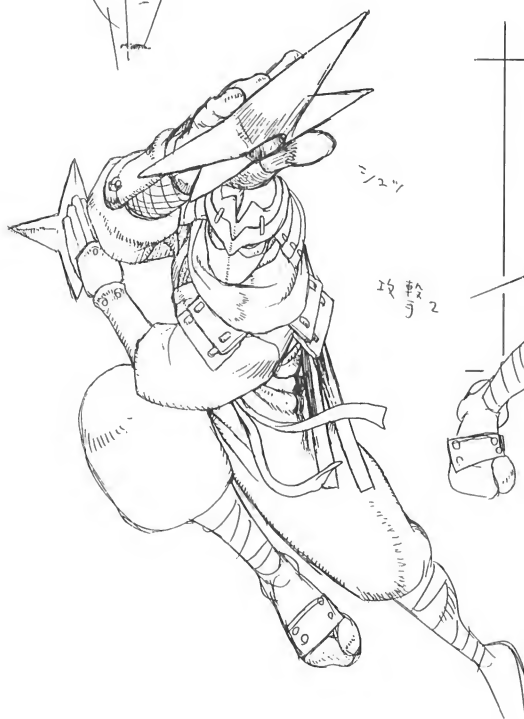
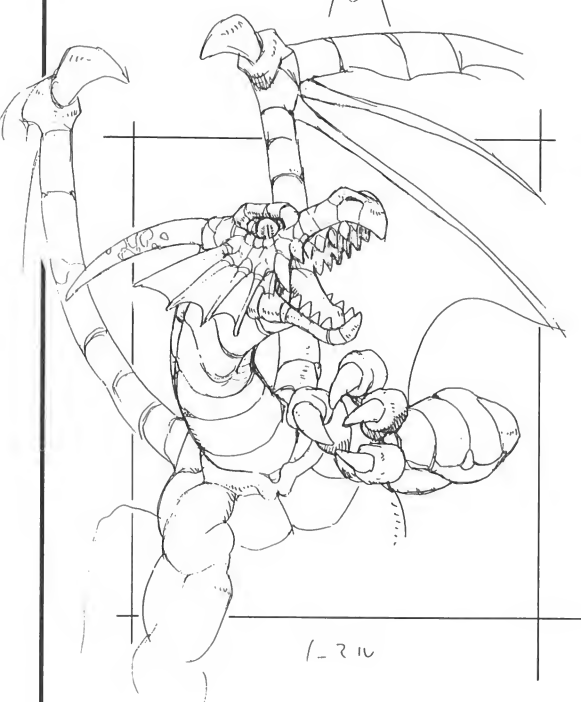
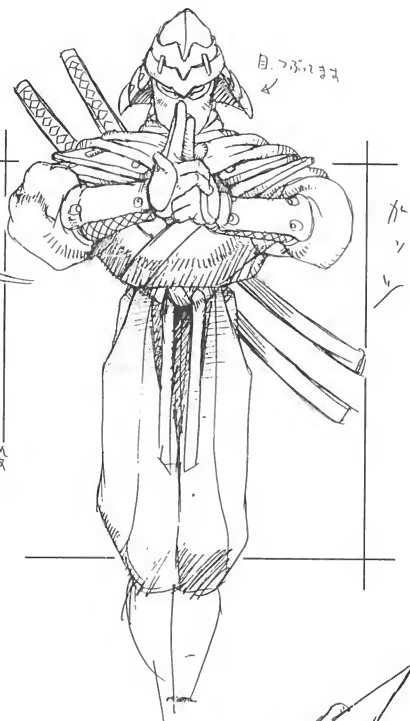


おれ  
おれ





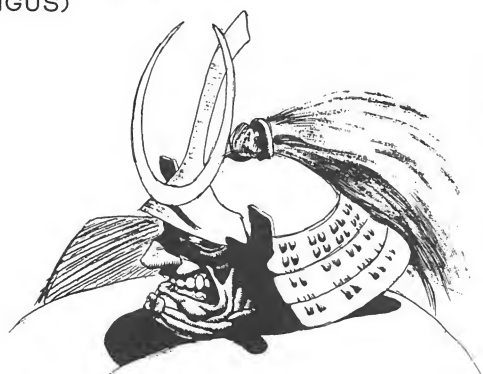




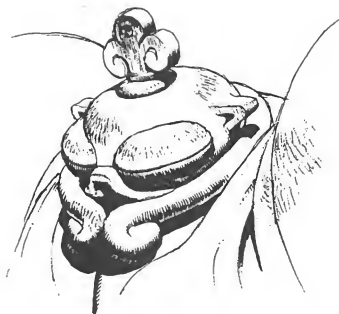
## ヴァンパイアモノクロアップ

Vampire character close up

1C顔UP  
何用に描いたか忘れましたが、プレイステーション用のデモで使ってもらってうれしいです。でもデミトリは描き直したい。  
(BENGUS)



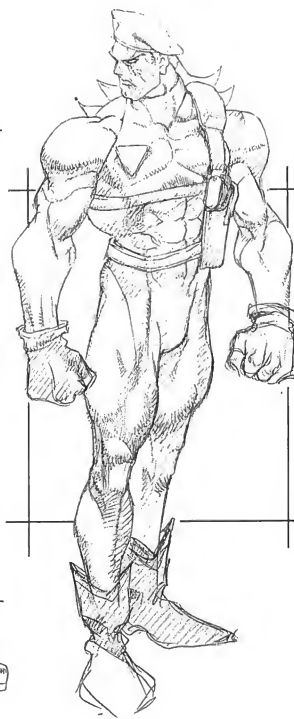




## C Dドラマキャミイ外伝キャラクター

The Characters of Cd drama

CDドラマキャミイ外伝  
設定は別の人にやってもらいました。ゴメス  
がいいですね。(某ゴメスとは別人というこ  
とです) (BENGUS)

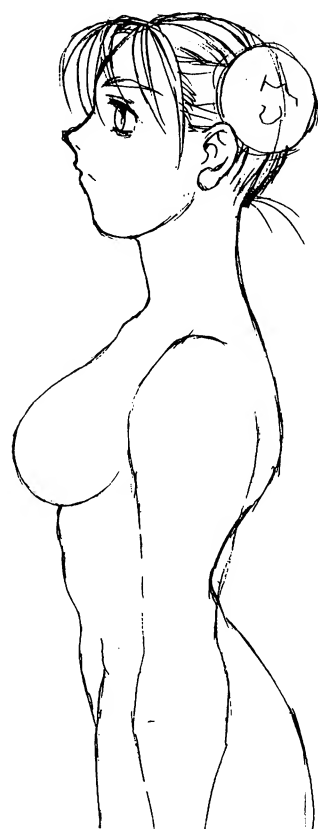
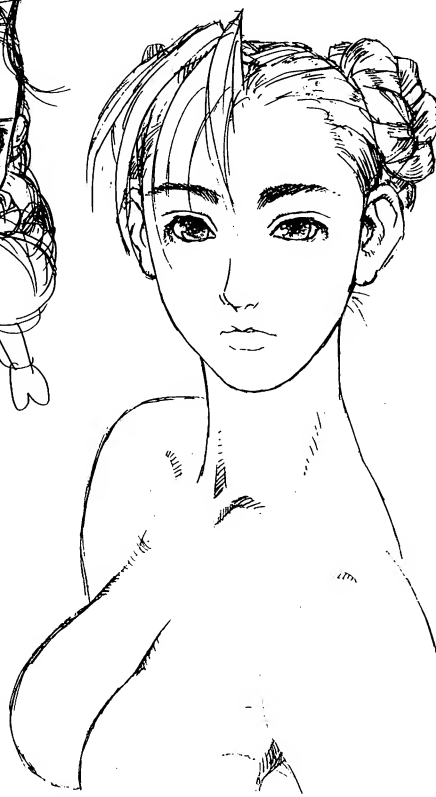
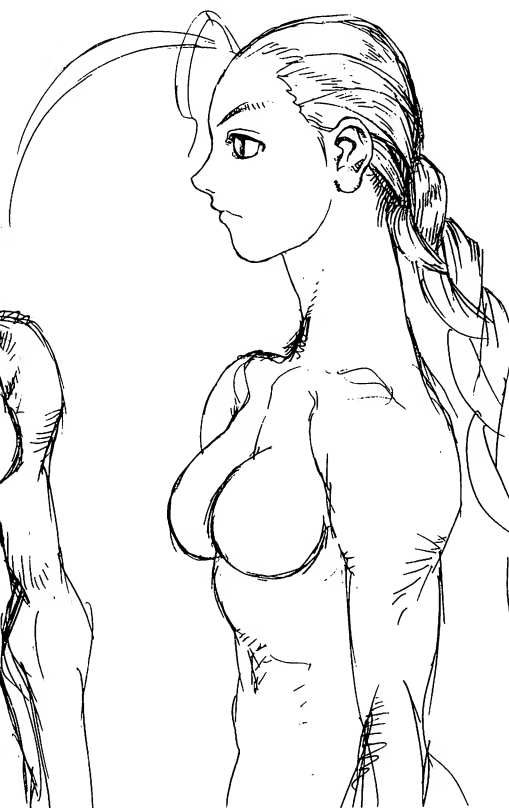
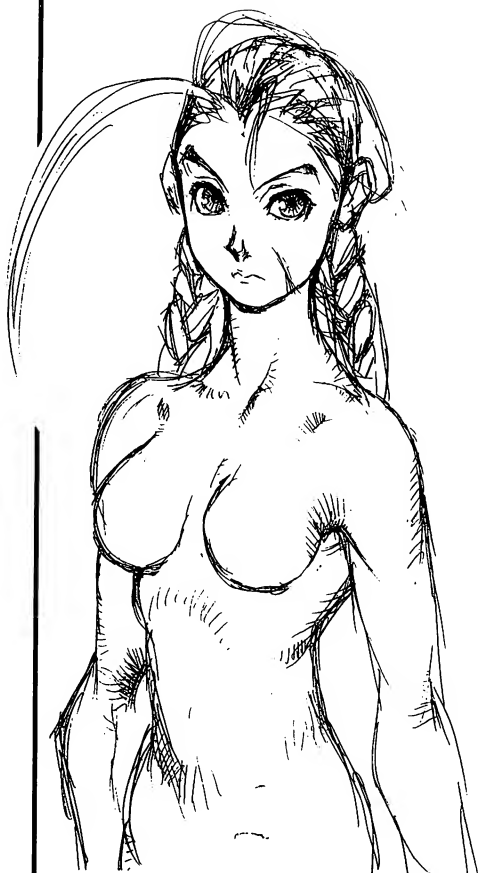




## 各種ラフスケッチ

Rough Sketchies

BENGUSのラフスケッチ  
何か用に描いてて気に入らなくてボツにした  
ヤツや、キャラのイメージをはっきりさせる  
為になんとなく描いた落書きです。









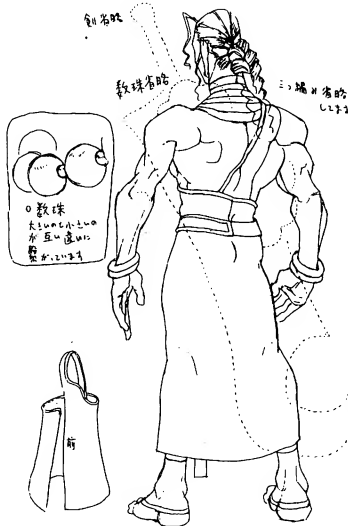
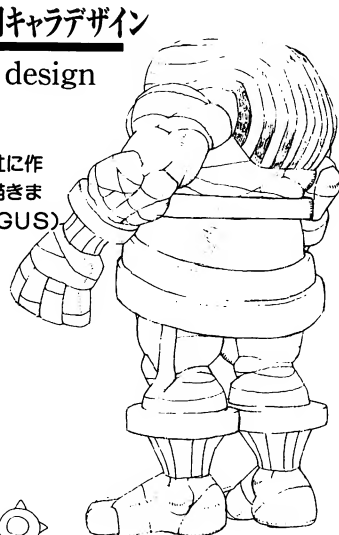
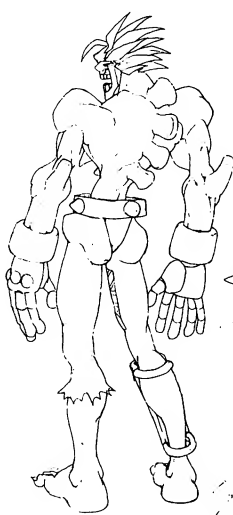
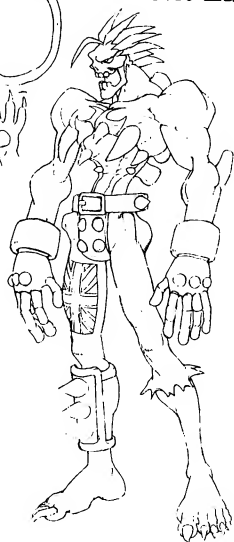


# ヴァンパイアハンターライセンス用キャラデザイン

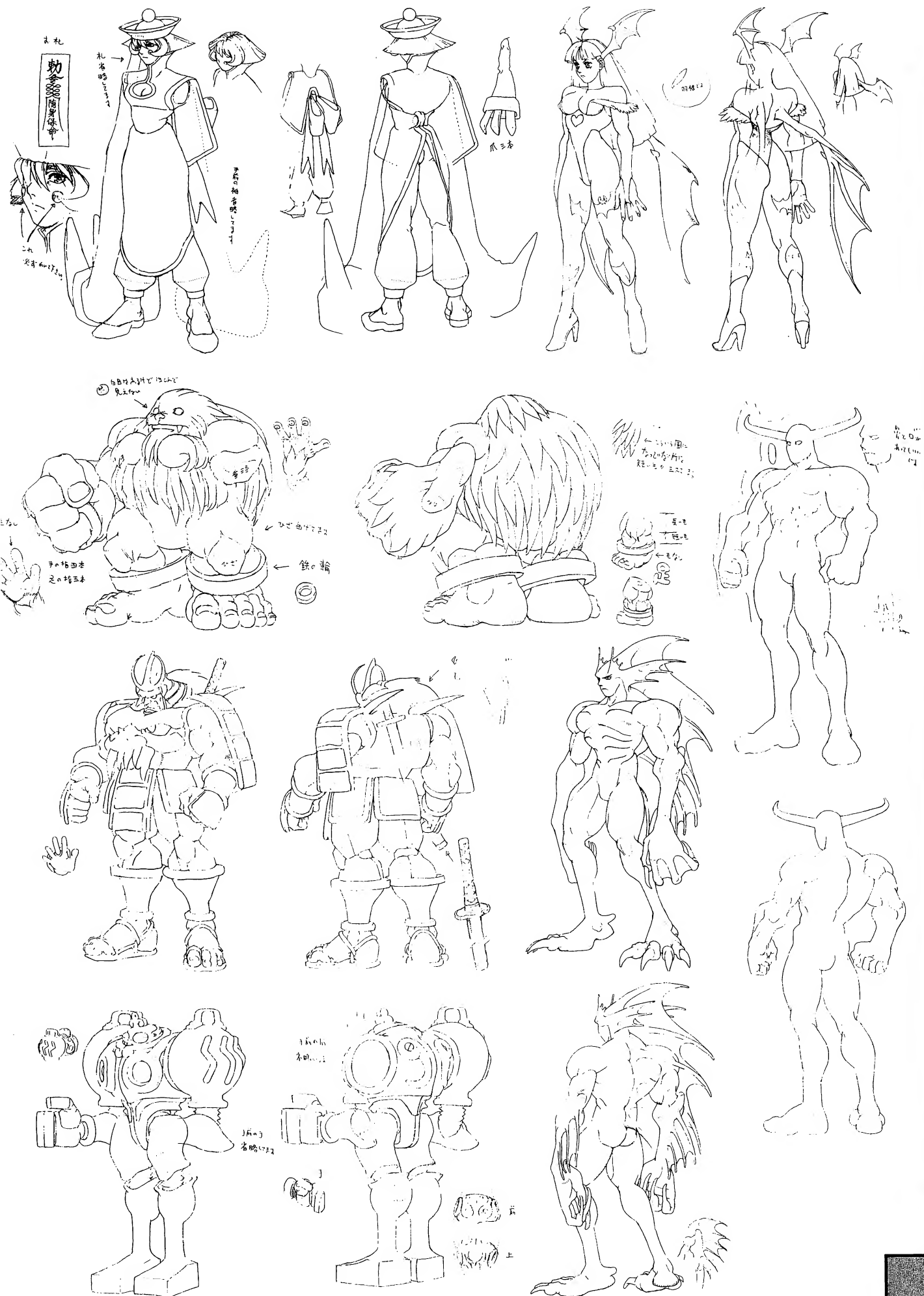
## Vampire hunter Character design For Liscence

ライセンス用設定画

ライセンス用（キャラクター商品を他社に作  
ってもらう時に渡したりするやつ）に描きま  
した。全部描き直したいです。（BENGUS）











## Mascot design

1127

ケン



キューリー



11/27



① 頭の位置をおさし下に



ギザギザにえいれ



うてむむかし



ケン

顔の変更

うで 674124



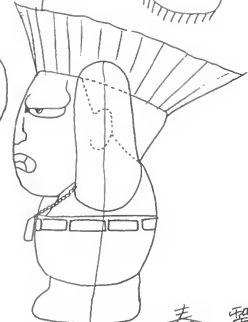
足の変更



ガイル

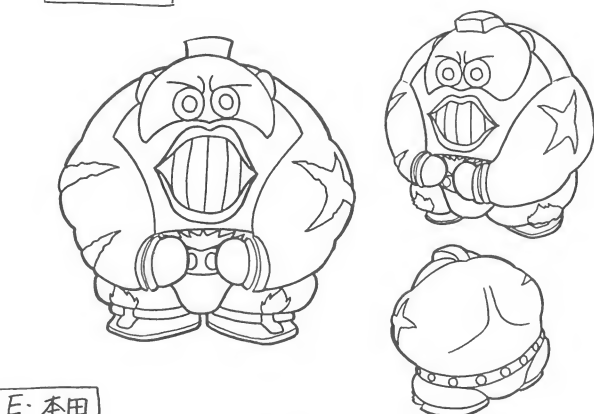
## 頭と顔の変更

頭の上は -  
こうなってる

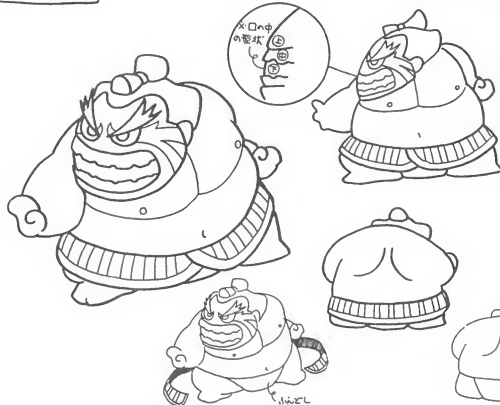


春 震

E. 本田



※口の中  
の型状



7월 14일 7월 14일

一 大  $\leq$  可

TVシャド  
を、  
目は異目





カプコンデザイン室潜入コミック。160Pからスタートだぞ。





外から石焼きイモを売りこくる  
声がよく聞こえてくる

山のように積み上げられた本  
大震災の時くずれおちた

たまに"さおだ"も売りこくる

カプコン開発の頭脳  
AKIMAN氏は  
ここに。

アニメのLDや  
アイドル写真など  
資料でいっぱい

ガンダムプラモなど  
資料でいっぱい

原画を保管  
してあるかくし部屋

トレーニングルーム  
兼えらい人の  
部屋

SHOEI氏の机  
指令所兼ベッドルーム

仕事に必要な  
資料(おもちゃなど)  
がつまってる

24時間爆睡する  
アメコミ担当

所せましと貼りまくら  
のポスター

雰囲気づくりも万全

アメコミやゲームス  
がいっぱい♡

開発中のゲームが  
出来る(かも)

お茶やコーヒーは  
ここで入れる  
(ポットは24時間  
わきっぱなし)

この部屋は  
心霊スポット

ここは  
音楽の  
部屋

カラオケ  
入社したの  
新人

資料(写真集や図鑑など)  
の入ったロッカー

10年間休まず動き続ける  
コスモクリーナー

うわー！  
上から  
こっちら  
なんて  
見えて  
るんだ  
ね

これが初公開!!

# デザイン室だ!

長い間 謎につつまれていた カプコンデザインチームの  
全貌がついに明らかになった!

血と汗とよだれの結晶であるイラストやデザインがここから  
誕生してくるわけだ!!

さあ キミたちもここで我々と苦楽を共にしてみないか!?

ニカキだ  
ヤカレい  
ぶてに  
る



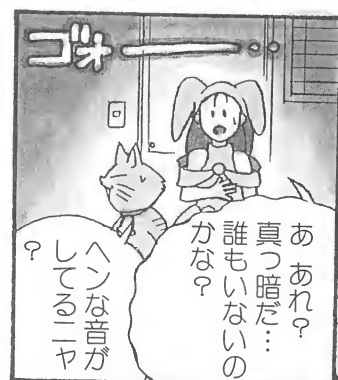






# ピュア&ファアの デザイン課 潜入中記 IN CAPCOM

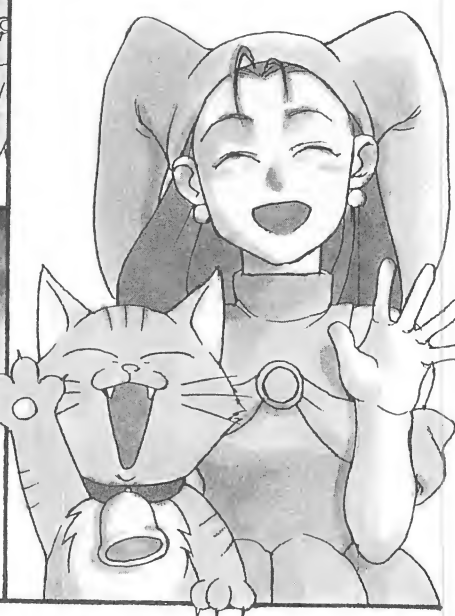
知ってる人は知っているカプコンワールドのピュア&ファアのカプコン潜入記だ!!



おじゃま  
するニヤ

朝っぱらから  
こころさい  
女ニヤ

今日はカプコンの  
ポスター等を  
担当している  
デザイン課の二日に  
密着レポート!



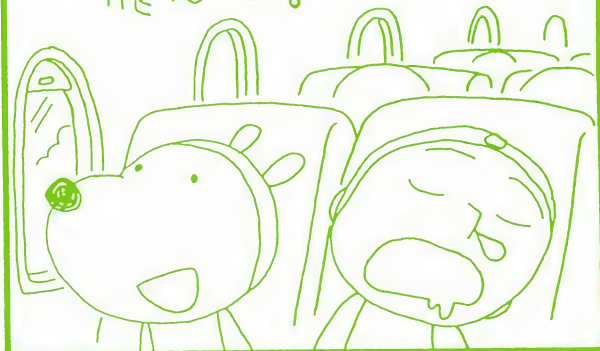


ブラジルに行きたい。<sub>サウ</sub>

最近しったんだけど  
ブラジルにロックマン  
のお兄ちゃんがいる  
らしい。…行きたい。



飛んだ”。



着いた。

伊丹空港

出口

空港バス  
←

大阪  
→



でも まちがえた。





ゲームストムックVol.17  
カプコンイラストレーションズ  
平成7年12月2日初版発行  
平成8年7月31日4刷発行  
発行人／加藤 博 編集人／高橋己代子  
発行／株式会社 新声社  
東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル  
編集部 03-3293-9324  
営業部 03-3293-9321  
©SHINSEISHA 1995 Printed in JAPAN  
©CAPCOM ALL rights reserved  
本誌からの無断転載を禁ず。





定価2,000円(本体1,942円)送料380円

# VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST Mook Vol.17 CAPCOM ILLUSTRATIONS

ゲームストムック 平成7年12月2日発行 第2巻第15号通巻17号  
平成8年7月31日4刷発行

発行人/加藤 博 編集人/高橋己代子 発行/株式会社 新声社  
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 TEL:03-3293-9321  
©SHINSEISHA 1995 Printed in JAPAN  
雑誌63381-17 T1063381172000

